



5CD

PEŁNE WERSJE GIER

**TRZECIA
FALA PL**

SUDEKI

POLSKA PREMIERA

JEST TEŻ W WERSJI DVD

CD-ACTION

**196 STRON
TIPS 100 MANIAK**

INDEX: 334561
NUMER 09/2005 (116)
WRZESIEŃ 2005
CENA 19 ZŁ 90 GR
W TYM 7% VAT

RECENZJE

**AREA 51
BARD'S TALE
CODENAME
PANZERS 2
S.C.A.R.**

TEMATY NUMERU

**JUST CAUSE
GTA W DŻUNGLI**

HITMAN BLOOD MONEY

SPRZĘT

**TESTY
KAMER INTERNETOWYCH
ODTWARZACZY DVD/DIVX/XVID**

DUNGEON SIEGE II

PRZYGOTUJ SIĘ
NA OSTATECZNE
STARCIE DOBRA
ZE ZŁEM!

WIĘCEJ SZCZEGÓŁÓW NA NASTĘPNEJ STRONIE

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 19,90 ZŁ
W TYM 7% VAT

9 771426 291501 09

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

NADCHODZI KONTYNUACJA JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH GIER WSZECH CZASÓW! DUNGEON SIEGE TO KULTOWY TYTUŁ, KTÓRY W PERFEKCYJNY SPOSÓB ŁĄCZY ELEMENTY RPG Z DYNAMICZNĄ AKCJĄ. URZEKA INTRYGUJĄCĄ FABUŁĄ I ZACHWYCA SPEKTAKULARNYMI WALKAMI. WYRUSZ W PODRÓŻ PRZEZ OGARNIĘTY WOJNĄ DOMOWĄ ŚWIAT ARANNY I WEŹ UDZIAŁ W DECYDUJĄCYM STARCIU DOBRA I ZŁA.

ŚWIAT CZEKA NA BOHATERA!

Przechył szalę zwycięstwa podczas walki dzięki nowemu systemowi mocy, unikalnych dla każdej klasy postaci.



Skompletuj drużynę do 6 postaci, które najefektywniej poradzą sobie z przeciwnościami losu.



Daj się ponieść porywającej fabule oraz weź udział w dynamicznych i bardzo spektakularnych walkach.



Podziwiaj rewelacyjną grafikę, niesamowite efekty czarów i klimatyczną oprawę muzyczną.



Przeżyj wiele godzin fascynującej przygody w trybie dla jednego gracza lub staw czoła przeciwnikom z całego świata w grze przez Internet.



PRZYGOTUJ SIĘ NA OSTATECZNE
STARCIE DOBRA ZE ZŁEM!

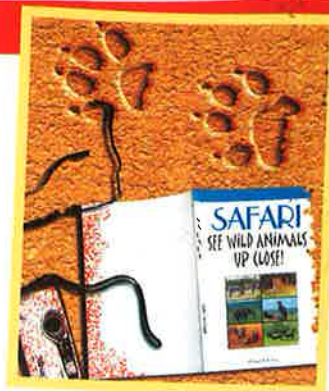
DUNGEON SIEGE III



W SPRZEDAŻY OD WRZEŚNIA!

KONTYNUACJA JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH
GIER ACTION-RPG WSZECH CZASÓW!

GORĄCZKA SIERPNIOWEGO DNIA



Wakacje na półmetku. za oknem upały, a branża – też gorąco. I tej naszej, i tej światowej. Na Zachodzie huczy... no dobra, może nie huczy – ale jest głośno o „seksownych gierkach”, czyli minigierkach dla dorosłych w GTA: SA. Zarzuca się firmie Rockstar, że świadomie tak „wycięła” je ze swej najnowszej gry, by ich (re)aktywacja nie była dużym problemem dla graczy.

Rockstar się tłumaczy, ale coś mało przekonująco – przy najmniej moim zdaniem. A całość przypomina – mniej więcej – sytuację z reklamami piwa „bezalkoholowego” (i tu mrugnięcie okiem) w polskiej TV parę lat temu. Wszyscy wiedzieli, o co chodzi, ale udawali, że nie wiedzą. Tak i wszyscy w naszej branży to robili – te „nudne” patche do TR, te „odcenzurowywane” łatki do Carmagedona czy The Sims – i jednocześnie udawali, że problemu nie ma.

Wydaje się, że chłopaki z Rockstara poszli o krok za daleko i wywołali burzę, bo to już nie tylko nagość, ale i „momenty”... Wiadomo, „sex sells” czyli „seks (się dobrze) sprzedaje”. Ja tam w sumie nie mam nic przeciw. Uważam, że jeśli DOROSŁY gracz ma chęć pooglądać na monitorze owe wygibasy – proszę bardzo. Dlatego jestem za tym, by takowe gry wychodziły w dwóch wersjach wiekowych. I co ważniejsze, należałoby jeszcze surowo przestrzegać, by gry „for adults only” nie trafiały w łapy „tinejdżerów”.



Bo póki co nie tylko w Polsce nalepka „od lat 18” często pełni rolę reklamy, a nie ostrzeżenia. Swoją drogą, jak zawsze nikt specjalnie nie przejmuje się przemocą, którą niektóre gry wręcz epatują. Ale seks – uuu, od razu wrzask oburzenia. Hipokryzja...

W Polsce o tym – póki co – cicho. (Choć mogą się założyć, że wkrótce pewna stacja, dorocznie i „coletnio” epatująca widzów gromymi sensacjami ogłosi alarm.) Póki co jednak polska branża patrzy nie na kłopoty firmy Rockstar, a na rozmaite lokalne zawirowania producencko-dystrybutor-skie oraz własne problemy. Jakież? Jedno z pism zaliczyło miesięczną obsuwkę (co zwykle – choć nie zawsze – jest efektem problemów finansowych). Drugie – choć to, w momencie gdy piszę te słowa, tylko branżowe plotki – zawiadza działalność. Naturalnie póki nie ma oficjalnych komunikatów, ich tytuły pozostaną tajemnicą. Ale gdy plotki staną się faktami – napiszę konkretniej.

Tak. Sytuacja na świecie odfajkowana, sytuacja polskiej branży naświetlona – pora w końcu przejść do samego CDA. Na pewno zauważyliście już anonosowane niespodzianki: 8 stron więcej, Tipsomaniak, dodatkowe krążki, pełna wersja Sudeki (no i wyższa cena). Zaczniemy od gry – dla sporej części z was nie było niespodzianką, że gra ta pojawi się w CDA – co najwyżej niespodzianką stała się data premiery. Czemu tak późno? Musieliśmy trochę przy grze „pomajsterkować”, by zmieściła się na 4 CD. A to trwało. Niestety czasu nie starczyło, by wynegocjować zgodę na polonizację gry. Ale kto wie, może uda się zrobić – kiedyś – jakiś patch spolszczający? Na razie nie obiecuję – spróbujemy.

Z tym – poniekąd – wiąże się kolejna niespodzianka: 5 CD (!) i dodatkowy DVD. „Poniekąd” to dlatego, że Sudeki mieści się bez problemu na 4 CD/1 DVD (ok. 2,5 GB). Więc czemu tak? Bo – czemu nie. Dema/pełniaki

robią się tak wielkie, że dziś na DVD mieści się ich 4x mniej niż kiedyś na 1 CD! W 1998 na CD wchodziło z 15-20 dem + masa innego stuffu. A dziś? Demo np. Area 51 ma 800 MB, Driv3r – 700, Act of War – 750... Same trailery licząc czasem i po 200-300 MB. Więc postanowiliśmy, że warto dorzucić dodatkowe krążki. Pytanie „czy to tylko jednorazowo, czy to już na stałe” niech na razie pozostanie bez odpowiedzi. Zobaczycie za miesiąc.

Trzecią niespodzianką jest Tipsomaniak – ale wbrew nazwie tym razem nie ma w nim żadnego tipsa (i tylko 1 solucja). Jest za to m.in. 100 ważnych gier XXI wieku. Wspomniane 8 stron CDA więcej pojawiło się z uwagi na większą liczbę reklam – dodaliśmy je, by owe reklamy nie zajęły miejsca przeznaczonego na teksty. Ba, stron z tekstem jest nawet więcej niż w standardowym CDA! Kto nie wierzy, niech sprawdzi. Do czytania jest zaś sporo rzeczy – od atrakcyjnych zapowiedzi, poprzez dwa Tematy Numeru (o ile wszyscy wiecie, kim jest Hitman – to już tytuł Just Cause pewnie niewiele wam mówi. A ja wam mówię – zapamiętajcie go, bo to coś pomiędzy Far Cry'em i GTA!). Jak na wakacyjną posuchę, to i gierki całkiem niezłe się trafiły: od Area 51, poprzez Bard's Tale, Codename Panzers 2, Earth 2160. Zresztą co ja będę gadał, obok macie spis treści. A prawdziwy fan CDA i tak pewnie czyta nas od pierwszej do ostatniej strony...

Jak już zauważyliście, za to wszystko musicie zapłacić ciut więcej niż zwykle – ale w sytuacji: 8 (stron) + 196 (stroniczek) + 1 (krążek) więcej to chyba zrozumiałe i opłacalne. Prawda?

Milej lektury!

Jerzy Poprawa

Kolejny CDA ukaże się już 6 września. Tak na dobry początek roku szkolnego... Ale póki co cieszcie się wakacjami. :-))



www.cdaction.com.pl

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Blyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Soltys, Daniel Śniegór, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko

Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyński, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwicz

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska

Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijak
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.





LINIA VARSITY

W plecakach Varsity bez trudu zmieścisz mnóstwo potrzebnych rzeczy – sprzęt sportowy, książki, płyty... Żeby Ci to ułatwić, plecak wyposażono w system nośny Nike Air w kształcie litery „S” oraz różne pomocne dodatki, dzięki którym czujesz się komfortowo i możesz trzymać swoje rzeczy w porządku nawet w najbardziej pracowity dzień.



NIKE AIR

Tematy numeru dwa – s. 042

Hitman – jego przedstawienie nie trzeba, i Just Cause – czyli coś pomiędzy GTA i Far Cry'em. Dwaj kandydaci na Grę Roku. Grzech nie przeczytać...

HITY NUMERU

Za pięć dwunasta – s. 036

Testy Dungeon Siege'a 2 i Bet on Soldier. Oba tytuły są jak najbardziej godne uwagi i doskonale się zapowiadają.

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD 008

Kalejdoskop.....	016
Gamewalker	054

Zapowiedzi

Night Watch.....	024
Commandos Strike Force	026
Matrix: Path of Neo	028
Black & White 2	030
Desperados 2.....	032
Suffering 2, The	034

Za pięć dwunasta

Dungeon Siege 2	036
Bet on Soldier	038

Temat Numeru

Hitman: Blood Money.....	042
Just Cause	048

Recenzje

Area 51	064
Bard's Tale, The.....	068
Fantastic Four	072
American Chopper	074
Earth 2160	076
Return to the Mysterious Island	080
Sacred: Underworld	082
Codename Panzers: Phase Two.....	084
NHL Eastside	088
Hockey Manager 2005.....	090
S.C.A.R.	090
Dangerous Waters.....	094
Settlers: Dziedzictwo	098
Krółów add-on.....	098
Driv3r PL	099
Silent Hunter 3 PL.....	099
Playboy PL	100
Kozacy 2 PL.....	100

Nie tylko gramy

Nie daj się nabrać.....	128
Wideo rozmowy	130

Inne

Action Redaction	150
------------------------	-----

FPP Zone	114
Freeware	113
Gry wieczne żywe: Darkstone..	102
Kaszanka: Country Justice	104
Kącik Mobilnego Gracza	112
Na Luzie	116
O grach inaczej: id story, cz. 2...	108
Prenumerata	148
Sufler: GTA: SA solucja, cz. 2	120
Tipsy.....	154
Unplugged: Age of Mythology...	106

Hardware

BenQ FP71G	144
i LG Flatron Slim L1780Q.....	144
D-Link Gamers Router	146
DGL 4300.....	146
iRiver H10 5GB color.....	147
Media-Tech 60 Min	145
Ultra Fast Charger	132
Newsy	132
Nvidia GeForce 7800 GTX.....	142
Odtwarzacze DVD/DivX/XviD	138
Panasonic SV-MP110V	143
Przegląd kamer internetowych ..	134

INDEKS GIER

American Chopper	074
Area 51	064
Bard's Tale, The.....	068
Bet on Soldier	038
Black & White 2	030
Codename Panzers: Phase Two.....	084
Commandos Strike Force	026
Country Justice	104
Dangerous Waters	094
Darkstone	102
Desperados 2.....	032
Driv3R PL	099
Dungeon Siege 2	036
Earth 2160	076
Fantastic Four	072
GTA: SA solucja, cz. 2.....	120
Hitman: Blood Money	042
Just Cause	048
Kozacy 2 PL.....	100
Matrix: Path of Neo	028



Codename Panzers: Phase Two – s. 084

Może nie ma za wielu rewolucyjnych zmian w stosunku do poprzedniej części gry – co nie zmienia faktu, że gierka jest doskonała i piekielnie grywalna.



The Bard's Tale – s. 068

Wiele ma wspólnego z dawnym Bardem – ale jako jedna z nielicznych gier RPG usiłuje kpić z ogranych schematów gatunku. Z różnym powodzeniem, ale warto w nią zagrać choćby po to, by zobaczyć, że można zbawiać świat na wesoło.

NHL Eastside	088
Hockey Manager 2005.....	088
Night Watch.....	024
Playboy PL	100
Return to the Mysterious Island	080
Sacred: Underworld	082
S.C.A.R.	090

Settlers:	
Dziedzictwo Królów add-on.....	098
Silent Hunter 3PL.....	099
Suffering 2, The	034

największy plik pobierasz w mig – najszybsza neostrada tp **6 Mb/s!**

internet w domu

neostrada tp

Ciesz się najszybszym Internetem! 6 Mb/s! To najnowsza i najszybsza wersja neostrady tp. Mając neostradę tp 6 Mb/s jesteś królem szybkości – obrazek ważący 1,5 MB ściągasz w 2 sekundy, plik mp3 (6 MB) w 8 sekund, a demo gry (200 MB) w niespełna 4,5 minuty! Szybko prawda? A oprócz tego możesz założyć na serwerze neostrady tp wiele kont pocztowych i stron WWW. Zamów już dziś!

znajdź rozwiązanie dla siebie:



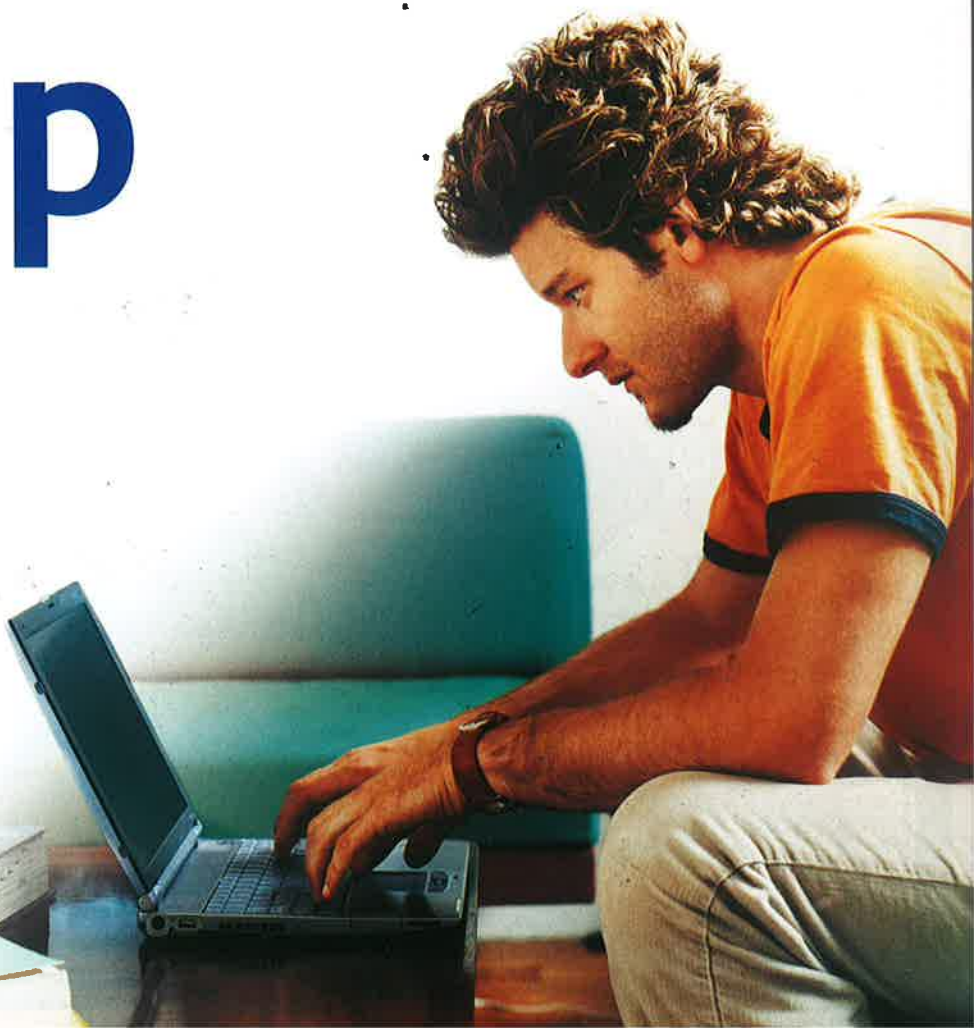
TELEPUNKT

0-801 321 123

www.tp.pl



blżej



ZAWARTOŚĆ COVER CD/DVD

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR **ZŁOTY** TŁA OZNACZA GRE/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

PEŁNE WERSJE GIER

Sudeki **DVD** **CD**
Trzecia Fala PL **DVD** **CD**

DEMA

Battle Mages: SoD **DVD**
CC Meadows **DVD**
Codename Panzers 2 **DVD**
Cossacks 2 **DVD**
Dangerous Waters **DVD**
Delta Force Extreme **DVD**
Elite Warriors **DVD**
Mythic Blades **DVD**
Psychotoxic **DVD**
RHEM 2 **DVD**
Return to the Mystery Island **DVD**
SpecForce **DVD**
WarChess **DVD**
Worms Mayhem **DVD**

PATCHE

Bard's Tale **DVD**
Battlefield 2 **DVD**
Boiling Point **DVD**
Close Combat: FtF **DVD**
Cossacks 2 **DVD**
Dungeon Lords **DVD**
Far Cry **DVD**
GTA: SA **DVD**
Unreal 2.26 **DVD**
Unreal Tournament 436 **DVD**
Sudeki **DVD** **CD**
Vampire: TMB nieoficjalny **DVD**

TRAILERY

Age of Empires 3 **DVD** **CD**
Alan Wake **DVD**
Army Ranger **DVD**
Codename Panzers 2 **DVD** **CD**
Company of Heroes **DVD** **CD**
Dungeon Siege 2 **DVD**
Elder Scrolls IV: Oblivion **DVD**
Ghost Recon 3 **DVD** **CD**
MoH: European Assault **DVD**
Prey **DVD**
UFO: Aftershock **DVD**

BONUSY

Adventure Zone **DVD** **CD**
Action Mag **DVD** **CD**
Applesed - trailer **DVD**
Bonus 1 i 2 **DVD** **CD**
DVD Bonus **DVD**
Esensja **DVD** **CD**
FAQ **DVD** **CD**
FPP Zone **DVD** **CD**
GTA: SA mapy **DVD** **CD**
RTS Area **DVD** **CD**
Speed Corner **DVD** **CD**
Speed Zone **DVD** **CD**
Strefa WWW **DVD** **CD**
Tawerna RPG **DVD** **CD**
TPP Planet **DVD** **CD**

UŻYTKI **DVD**

Acrobat Reader
DirectX 9.0c
Drivery Nvidia/Catalyst
DiViX
Quick Time
WMP

Sudeki



Fragmetny tekstu Allora

(...) Jest więcej niż jeden świat, czwórka ratujących je wszystkie bohaterów, piękna, przygotowana specjalnie z myślą o męskiej części populacji grafika i spajająca to wszystko fabuła z tajemnicami i nagłymi zwrotami akcji. (...) Pierwsze skrzypce w Sudeki grają nie problemowi postaci, a światów. W sumie zwiędziły ich aż trzy: cukierkowy aż do bólu świat światła, w którym startujemy (i który możemy podziwiać na większości screenów), świat cienia, który jednak – wbrew pozorom – wcale nie jest światem zła, oraz świat... hmmm, w zasadzie lepiej będzie go nie ujawniać, by nie psuć fabuły, bo jakby nie było, na początku o jego istnieniu nie mamy pojęcia.

Jednak to nie prosta fabuła i duża liczba światów są największą zaletą gry. Nie jest nią także grafika ani nawet skąpo ubrane bohaterki, mimo że gdyby były choć trochę bardziej rozebrane, nie puściłyby ich już żadna cenzura,

bo każdy skrawek materiału przykrywa tylko tyle, ile jest naprawdę niezbędne. (...) Najlepszy w całym Sudeki jest bowiem system walki. Pamiętacie nawalankę z Władcy Pierścieni tudzież Demon Stone'a? Tutaj jest to rozwiązane podobnie: ma-

my czas rzeczywisty i bezpośrednie kierowanie jedną postacią, z pozostałymi pomagającymi nam w miarę skromnych, sterowanych przez komputer możliwości. Jest jednak i parę różnic, jak na przykład możliwość wyboru, co mają w trakcie walki robić pozostałe postacie, czy dwa różne widoki pola walki.

W Sudeki zastosowano pomysł może nie nowy, ale mimo wszystko kojarzący się raczej ze strzelankami, a nie grami RPG. Otóż, choć świat gry przez większość czasu obserwujemy w widoku TPP (mamy wprawdzie możliwość popatrzenia na niego z oczu bohatera, ale normalnie w ten sposób chodzić się nie da), jeśli w czasie walki będziemy kierowali postacią strzelającą, zmieni się on automatycznie na FPP i na czas walki będziemy mieli do czynienia z shooterem.

Innym bardzo miłym dodatkiem jest możliwość wyboru taktyki, jaką będą stosowały postacie sterowane przez komputer.

SUDEKI PATCH
UWAGA: jako że dla czytelników CDA przygotowano nieco inną wer-

UWAGA: jeśli gra po uruchomieniu nie będzie chciała działać – zobaczcie, czy nie przesadziliście z odświeżaniem ekranu. (W razie czego testowo ustawcie odświeżanie na 60 MHz. I jeśli wówczas się uruchomi, stopniowo je zwiększajcie aż do wytrzymałości waszych monitorów.)

UWAGA: gra wymaga karty obsługującej pixel shadery. Jak masz GF2 lub GF4 MX – zapomnij o niej!



PEŁNA WERSJA

► GATUNEK: CRPG/AKCJA
► RECENZJA W CDA: 05/05
► OCENA: 7+
► ŚREDNIE OCENY W NECIE: 70%
► WYMAGANIA: WIN 98, ME, 2000, XP, P3 1 GHz, 256 MB RAM,
► KARTA GRAFIKI 64 MB Z OBSŁUGĄ
► PIXEL SHADERÓW (III), DIRECTX 9.0

sie gry niż ta, która jest w sprzedaży (bo i instalator do wersji CD, i brak zabezpieczeń), nie możemy dać 100% gwarancji, że patch będzie współpracował z naszą wersją. Testowaliśmy – instaluje się i gra po upatchowaniu działa... ale zawsze jest jakieś ryzyko. Więc instalujcie na własną odpowiedzialność. Agdyby gra zaczęła się krzyczeć – za instalując ją ponownie, bez patcha.

Dla posiadaczy wersji CD: patch znajduje się na czwartym dysku z grą.



ROZKREĆ SIĘ
WYGRAJ NAGRODĘ!

Allegro.pl
made in Poland

Weź udział w konkursie w Allegro.pl!

Wygraj nagrodę!

W sierpniu kupuj lub sprzedawaj
w kategorii **Gry** - Canon EOS 350D
może być Twój!

Wejdź na stronę:

www.allegro.pl/konkurs

zagraj i wygraj!

KLIK,
KLIK...

ALICJO,
ROZWAŻAM ZAKUP
CYFROWEJ LUSTRZANKI

TAAAK?
A ILE MASZ
KOMENTARZY?

TYLKO 4 ★★★★★
ALE BĘDZIE ICH WIĘCEJ,
DUŻO WIĘCEJ...

SUPER!

TO ŚWIETNIE! - MOŻESZ WZIAĆ
UDZIAŁ W KONKURSIE >>ROZKREĆ SIĘ<<
W **ALLEGRO.PL** I WYGRAĆ JEDNĄ
Z 30 CYFROWYCH LUSTRZANEK!



www.allegro.pl/konkurs

ZAGRAJ! PO PROSTU DUŻO SPRZEDAWAJ LUB DUŻO KUPUJ!
W SIERPNIU W KATEGORII GRY.
DO WYGRANIA:



x30
SZTUK

EOS 350D DIGITAL
8 MLN PIKSELI, USB 2.0



PANASONIC S29
DVD, DVD R (+/-),
VCD, WMA, JPEG, MP3

x90
SZTUK

IRIVER H-10
ODTWARZACZ MP3,
WMA, JPEG I TXT
DISK 5GB, RADIO

x60
SZTUK

► Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściągę minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA!

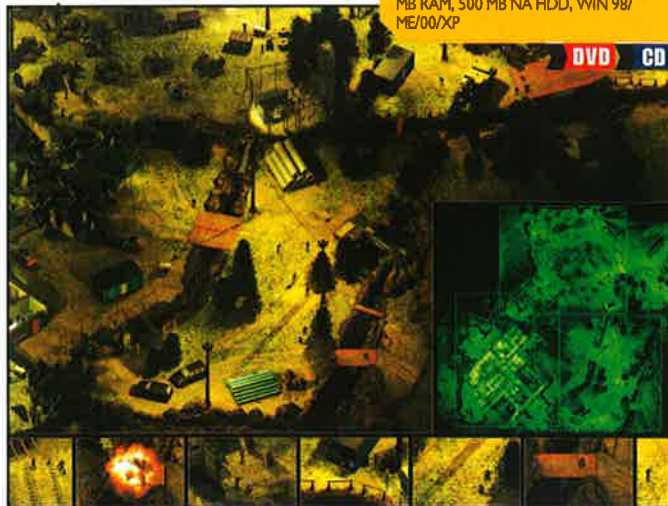
Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

Trzecia Fala



Gra rodem

ze Szwecji niewątpliwie inspirowana jest hitami, takimi jak Commandos czy Desperados. Czyli jest to gra taktyczna, w której dowodzisz stosunkowo niewielkim oddziałem. W tym przypadku do elitarny oddział policji. Terrorysty bowiem okropnie brudzą! W planach mają m.in. atak nuklearny na Europę. Sam dobierasz specjalistów (z grona 50 specjalistów) do owe go elitarnego oddziału, który rusza do boju, a dokładniej do 20 misji. Eliminuj terrorystów, rozbijaj bomby, dezaktywuj zabezpieczenia itd. A jako że światową premierę miała wiosną 2004, jest jeszcze całkiem świeża... I do tego po polsku.



PEŁNA WERSJA

- GATUNEK: RTS/SIM
- OCENA W CDA: BRAK
- RECENZJA W CDA: BRAK
- ŚREDNIA OCENA W NECIE: 47%
- WYMAGANIA: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 500 MB NA HDD, WIN 98/ME/00/XP

Mythic Blades Demo

DVD

- GATUNEK: BIIATYKA
- WYMAGANIA: P3 600, 64 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB RAM, WIN 98/ME/00/XP



No, w końcu bijatyka na PC i to z udziałem mitologicznych/mitycznych bohaterów i stworów. Hak tkwi w tym, że grać TRZEBĄ we dwóch naraz na jednym kompie, bo komputer do bójk nie ma ochoty się włączyć. No, ale to tylko 20 MB na HDD.

Driv3r

DVD

- GATUNEK: TPP/AKCJA
- GWYMAGANIA: WIN 00/XP, P3 1.5 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB

Hehe. Sami zobaczcie, czy ta gra zasługiwała na baty, które dostała w CDA (i nie tylko). Demko zajmuje 770 MB na HDD. Recenzja w CDA 06/05.



Battle Mages: Sign of Darkness

DVD

- GATUNEK: RTS/RPG
- WYMAGANIA: P3 1 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB, WIN 98/ME/XP/00



Sequel dość popularnej (aczkolwiek nie wybitnej) gierki Battle of Mages. Demo zajmuje 250 MB. Naciśnięcie F1 wyświetla help.

Cloven Crania Meadow

DVD

- GATUNEK: STRATEGIA/SIM
- WYMAGANIA: P3 500, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB

Gra strategiczna + symulator królestwa, osadzona w świecie fantasy. Demko zajmuje 300 MB na HDD, a gdybyście mieli problemy z grą, w podkatalogu DOCS (w katalogu, w którym zainstalowaliście demo) znajdziecie PDF-y z instrukcją i tutorialiem. Graficznie może takie sobie – ale wciąga...

Rhem 2

DVD

- GATUNEK: PRZYGODÓWKA
- WYMAGANIA: P2 600, 64 MB RAM, WIN 98/ME/XP/00

Nieduże demko przygodówki, które wygląda, jakby powstało jeszcze w XX wieku – no ale w takich grach ponoć nie grafika jest najważniejsza. 60 MB na HDD.

Worms 4 Mayhem

DVD

- GATUNEK: TPP/AKCJA
- WYMAGANIA: WIN 98SE/ME/XP/00, P3 1 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI GF2 LUB WYŻEJ

Robale – co tu gadać więcej? Grafika 3D, sporo radochy, recenzja w CDA 07/05. 260 MB na HDD, dostępnych kilka misji.

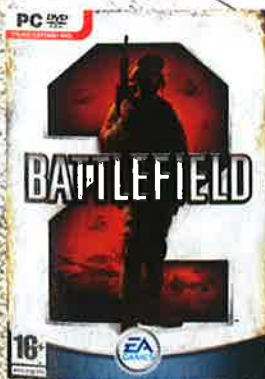
Elite Warriors: Vietnam

DVD

- WYMAGANIA: P3 866, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB, WIN 95/98/XP

Taktyczny FPS w Wietnamie. Czy uda mu się złamać „wietnamską klątwę” (czyli „gra osadzona w Wietnamie dobra nie będzie”? Ok. 480 MB na HDD.

IDEALNY POJAZD DO PODRZUCANIA ZNAJOMYCH...
...NA JAKIEŚ 50 METRÓW.



BATTLEFIELD 2

PRZYŁĄCZ SIĘ NA WWW.EAGAMES.PL



Wersja kinowa.



© 2005 Digital Illusions CE AB. Wszelkie prawa zastrzeżone. Battlefield 2 jest znakiem towarowym Digital Illusions CE AB, Electronic Arts, EA, EA GAMES, logo EA GAMES i "Challenge Everything" są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub innych krajach. Gamespy i "Powered by Gamespy" są znakami towarowymi Gamespy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2005 Creative Technology Ltd. © 2005 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki Logitech są własnością Logitech i mogą być zastrzeżone. Wszelkie pozostałe znaki towarowe należą do swoich prawowitych właścicieli. NVIDIA, logo NVIDIA i "The way it's meant to be played" są znakami towarowymi i/lub zastrzeżonymi znakami towarowymi NVIDIA Corporation. Wszelkie pozostałe znaki towarowe należą do swoich prawowitych właścicieli. EA GAMES jest marką Electronic Arts.

Challenge Everything™

Redakcja informuje, że:

- DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i MKS_Vir z bazą danych z/dn. 13.07.2005.
- Wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z ww. menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo.

Masz problemy z menu CD/DVD?

Jeśli masz problemy z naszą wybieralką (jakieś komunikaty o błędach?) - kliknij Enter, powinno pomóc. A jak nie? Na CD/DVD znajdziesz też coś, co nazywa się Menu Awaryjne. Nie wygląda pięknie, ale pozwala uruchomić programy zawarte na płytkach. A my już pracujemy nad nową, lepszą jej wersją...

Codename Panzers – Phase II

DVD

GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: P4 1.8 GHZ, 256 MB RAM, WIN 98/ME/XP/00

Druga część doskonałego RTS-a, osadzonego w II wojnie światowej. Więcej o nim w tym numerze CDA. Demo zajmuje 680 MB na HDD.



Cossacks II – Napoleonic Wars

DVD

GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2000/XP, P3 1.5 GHZ, 512 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB

Czasy husarów, kirasjerów, czworoboków piechoty i ataków na bagnety – czyli okres napoleoński w całej krasie w rozbudowanym RTS-ie. (Recenzja gry miesiąc temu.) 680 MB na HDD.



Return to Mysterious Island

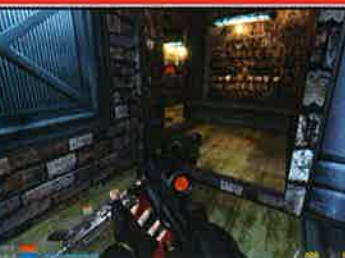
DVD

GATUNEK: PRZYGODOWA
WYMAGANIA: WIN 98SE/ME/00/XP P3 800, KARTA GRAFIKI 64 MB

Przygodówka inspirowana „Tajemniczą Wyspą” Verne’a. Ale rozgrywa się współcześnie, a bohaterką jest kobitka. Więcej o tej grze w recenzji w tym numerze CDA. Demo zajmuje ponad 250 MB na HDD.



Psychotoxic



DVD

GATUNEK: FPS
WYMAGANIA: P3 1 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB

Gra akcji z białą panienką w roli głównej. Na początku wydawała mi się dżetowa (gra, nie panienka) i z kiepską grafiką – ale po paru minutach zaangażowałem się w akcję i okazało się, że to całkiem fajna produkcja (zwróćcie uwagę na możliwości interakcji). 2 misje (polecam Harbor), 400 MB na HDD.

Dangerous Waters

DVD

GATUNEK: STRATEGIA/SIM
WYMAGANIA: WIN 98SE/ME/2000/XP P2 550, 128 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB

Coś w rodzaju Harpoon – złożona strategia i symulacja w jednym, osadzona we współczesności. W demie masz dostęp do dwóch misji – w jednej dowodzisz rosyjską łodzią podwodną, w drugiej amerykańskim helikopterem. 300 MB na HDD. Recenzja w tym CDA.



Delta Force: Xtreme

DVD

GATUNEK: FPS/SIM
WYMAGANIA: WIN 98/ME/XP/00, P4 1.5 GHZ, 512 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB

Po raz kolejny Novalogic umożliwia nam wcielenie się w koleś z Delta Force. Może mi się to tylko wydaje... ale gra jakby bardziej zręcznościowa niż poprzednio? (Co nie znaczy, że to typowy prosty shooter!) 1 misja, ponad 400 MB na HDD.

Chrome: SpecForce

DVD

GATUNEK: FPS
WYMAGANIA: P3 1.3 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB (GF3/RADEON 9200), WIN 98/ME/00/XP

Demko polskiego FPS-a, rozgrywanego w świecie Chrome’a. Więcej o nim w CDA 08/2005. 550 MB na HDD.



Reklamacje płyt CD - DVD

Zanim wyślesz płytę

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutów!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz - pamiętaj, że:

- a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.
- b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

WarChess

DVD

GATUNEK: SZACHY
WYMAGANIA: P2 500, 64 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB

No, szachy. :) Tyle że w grafice 3D, a do tego walczą ze sobą na szachownicy. I żeby była jasność – to nie Archon, wygrywa zawsze bijąca figura. 30 MB na HDD.



Sklep
Wędkarski.pl
www.sklepwedkarski.pl



UKAJ JUŻ
KIOSKU!

12⁹⁰
zł



5 pełnych wersji:

- ◆ GUNSHIP
- ◆ TANK KILLER
- ◆ THE RAGE
- ◆ GOCART MANIA
- ◆ PC FIREWALL 2005
- ◆ PC ORGANIZER

4⁹⁰
zł

CD

SZUKAJ JUŻ
W KIOSKU!

GAMER
6-7/2005

SZUKAJ JUŻ
W KIOSKU!



• Ponad 50 minut
muzyki
Płyta AUDIO - 10 kawałków
HipHop-owego podziemia
"RAPSTRAKCJA"

1CD

4⁵⁰
zł

Na płycie dodatkowo
strzelanka kowbojska
2004 roku - gra PC
WANTED GUNS PL

Dużo dodatków na
płycie CD (wsadz CD
do komputera)



2CD



5 pełnych
wersji

WEDKARZ

Gra, w której wędkujesz na wirtualnych łowiskach i
starasz się pobić rekordy w łowieniu ryb. Jeśli Ci się
poszczęści - złowisz niezwykle rzadką diamentową
rybkę, natomiast jeżeli będziesz
mieć pecha - starą puszkę!

28 wirtualnych łowisk



możliwość dokupowania nowego sprzętu



Pudełko plastikowe typu DVD



Pełne wersje:

- Wędkarz PL
- Nitro Family
- Tank o BOX PL
- Uninstall 2005
- TITO
- 10 x mp3 legal muzyki

12⁹⁰
zł

www.MAXGAME.info



SZUKAJ JUŻ
W KIOSKU!

4⁹⁰
zł

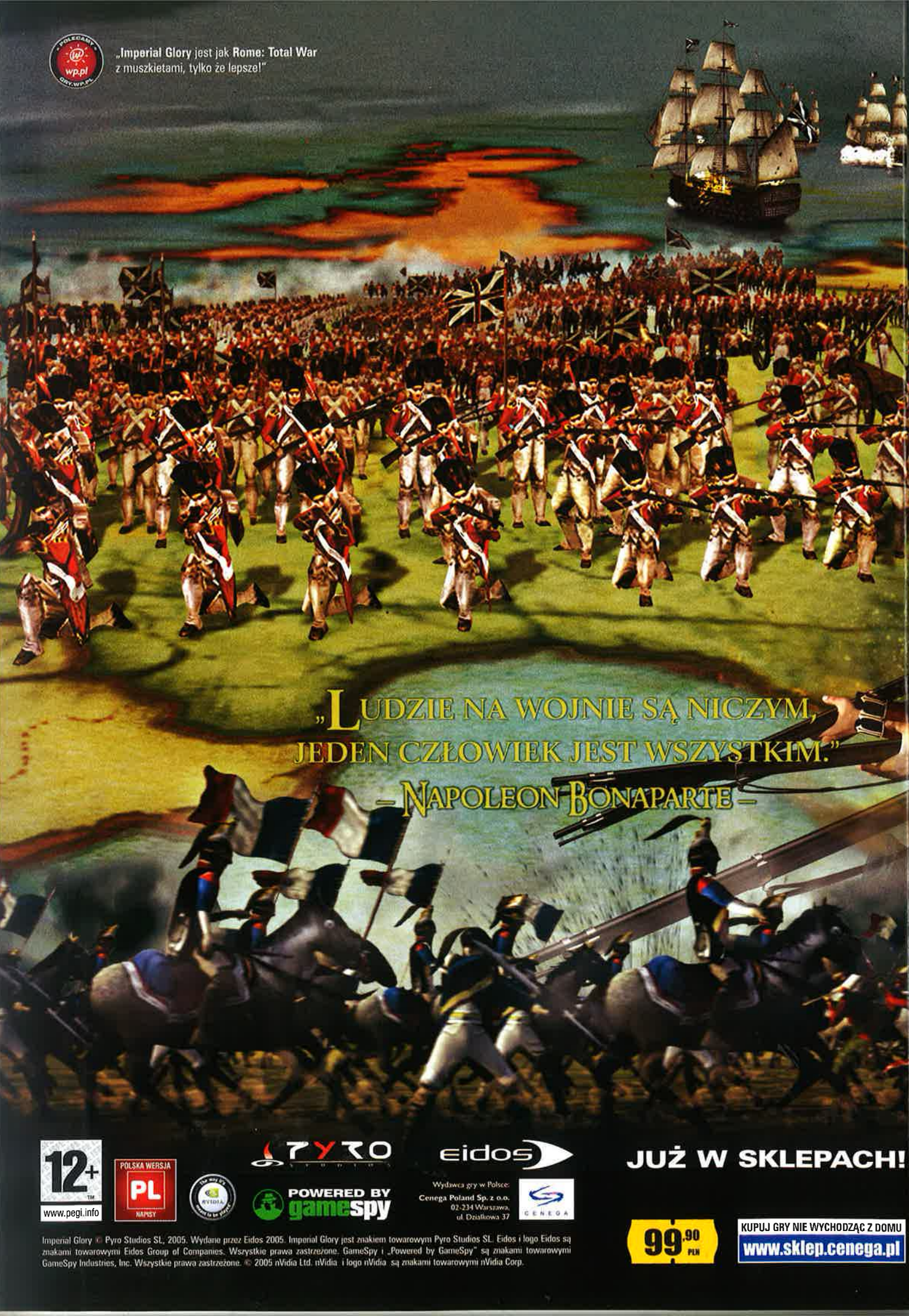
- 6 pełnych wersji:
- ◆ PC FIREWALL 2005
 - ◆ ALIEN SHOOTER PL
 - + DODATEK
 - ◆ ANTY POPUP 2005
 - ◆ TANK PL - gra JAVA
 - ◆ CV - moja pierwsza praca
 - ◆ 10 utworów w Mp3

KOMPUTER CD 5/2005





„Imperial Glory jest jak Rome: Total War z muszkietami, tylko że lepsze!”



„LUDZIE NA WOJNIE SĄ NICZYM,
JEDEN CZŁOWIEK JEST WSZYSTKIM.”

— NAPOLEON BONAPARTE —

12+
www.pegi.info

POLSKA WERSJA
PL
NAPISY



PYRO
POWERED BY
gamespy

eidos

Wydawca gry w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Działkowa 37



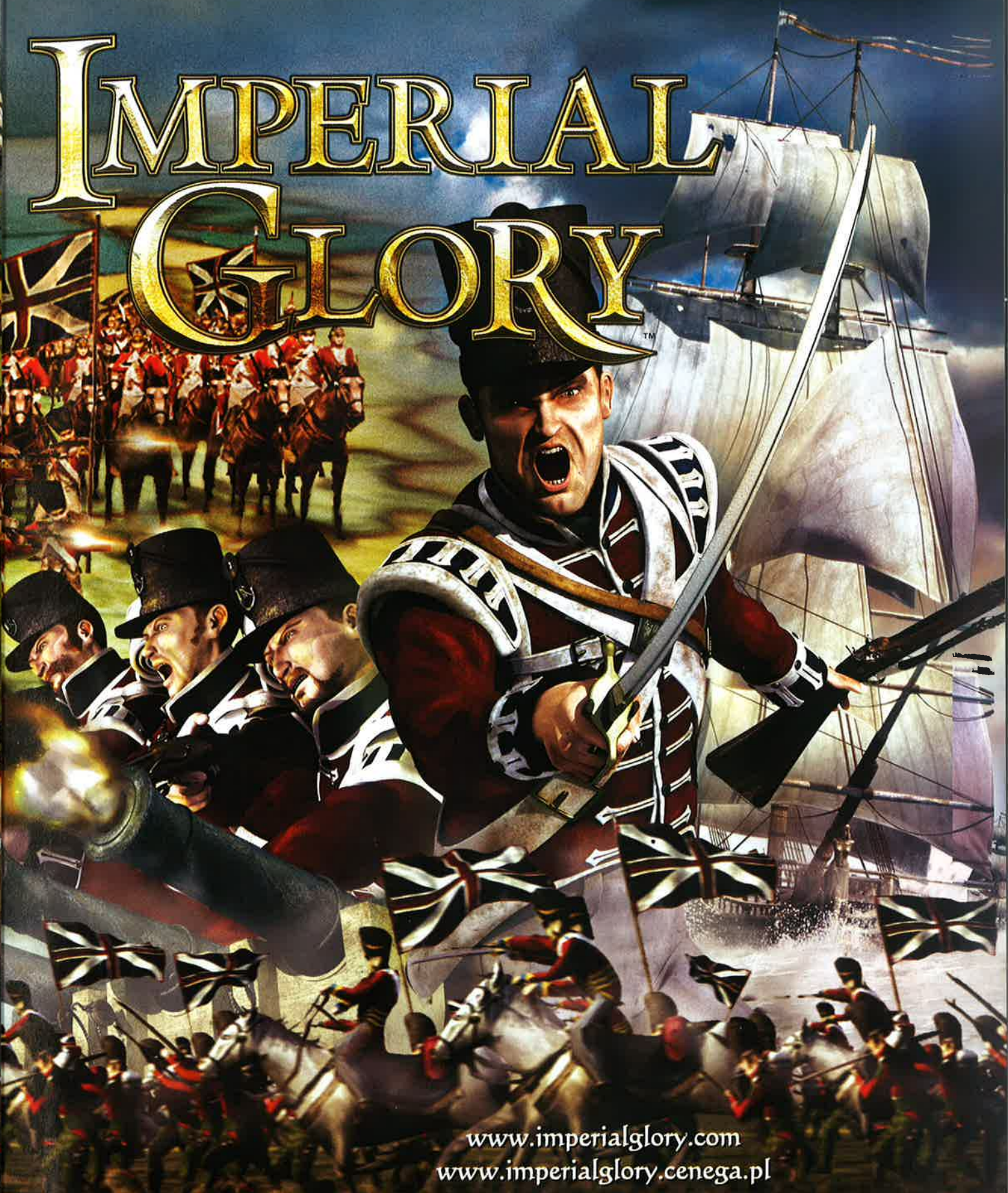
JUŻ W SKLEPACH!

99.90
PLN

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

Imperial Glory © Pyro Studios SL, 2005. Wydanie przez Eidos 2005. Imperial Glory jest znakiem towarowym Pyro Studios SL. Eidos i logo Eidos są znakami towarowymi Eidos Group of Companies. Wszystkie prawa zastrzeżone. GameSpy i „Powered by GameSpy” są znakami towarowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. © 2005 nVidia Ltd. nVidia i logo nVidia są znakami towarowymi nVidia Corp.

IMPERIAL GLORY



www.imperialglory.com
www.imperialglory.cenega.pl



DESTINIES
DIVER: DWA
FIFA 06
SiN: EPISODES

SUPREME COMMANDER
TOCA RACE DRIVER 3

09/2005

SiN: Episodes

Ritual potwierdził oficjalnie pogłoski, jakoby jeszcze w tym roku miała się odbyć premiera sequela SiN – niezapomnianego first-person shootera



z 1998 roku (jak ten czas leci...). Tym samym ponownie przyjdzie nam wcielić się w pułkownika Johna R. Blade'a i przynajmniej zobaczyć złowrogą Elexis Sinclair. Cała reszta jednak to niespodzianki. Najważniejszą spośród nich jest technologia, w oparciu o którą jest tworzona. To słynny, znany z Half-Life 2, Source Engine autorstwa Valve. Drugą cechą niezwykłą jest planowany sposób wydania SiN: Episodes. Ukazuje się ona, zgodnie z tytułem, w postaci części publikowanych w sieci Steam. Kolejne części wydawane mają być w odstępach 3-, 4-miesięcznych, a każda – i tu wieść zła – kosztować ma ok. 20 dolarów.

SiN (2): Episode (1) ukazuje się już jesienią.

www.sinepisodes.com

FIFA 06 PL!

Electronic Arts Polska obiecuje, że premiera FIFA 06 będzie wydarzeniem niezwykłym nie tylko dla miłośników serii. To dzięki polskiej wersji językowej, w której w roli komentatorów piłkarskich wystąpią doskonale znani Dariusz Szpakowski i Włodzisław Szaranowicz – najsłynniejsza bez wątpienia para polskich komentatorów sportowych. Komentatorów skomentujemy jesienią tego roku.

www.easports.com



SHORTY

BlizzCon 2005

Cieszyć się i radujcie, fani (amerykańscy) gier Blizzard Entertainment, gdyż jeszcze w tym roku odbędzie się pierwszy oficjalny wasz konwent. Ten, nazwany wielce sposobnie BlizzConem, będzie miał miejsce w dniach 28-29 października w Orange County w Kalifornii. Tam właśnie, pod niebem Ameryki, spotkają się zamożni (bilet – 120 dolarów!) miłośnicy serii Warcraft, StarCraft, Diablo, by dyskutować i grać z twórcami swych ulubionych gier.

www.blizzcon.com

Diver: Deep Water Adventures

Rosyjskie studio Biart ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące Diver: Deep Water Adventures – podwodnej gry akcji, w której przyjdzie nam wcielić się w... tytułowego nurka (tak, tak, to 'diver', nie 'driver') i to od dnia pierwszego zamoczenia przez niego pletwy, po dzień, w którym jako pierwszy postawi ją na pokładzie Titanica (lub czegoś o podobnej wartości dla znalazcy). Naturalnie na drodze ku sławie i bogactwom stać będą głębia i jej mieszkańcy, ci zaś nie



wybaczają pomyłek... W głębi znajdziemy się już w październiku 2005.

www.diver3d.com



ToCA Race Driver 3 w lutym 2006

Codemasters potwierdziło oficjalnie doniesienia, że kolejna inkarnacja znakomitej motosportowej serii ToCA Race Driver, pojawi się nie w tym, lecz dopiero przyszłym roku. Na pocieszenie pozostaje nam informacja, że będzie to sam początek 2006 – luty.

www.codemasters.com



Supreme Commander

Fani Chrisa Taylora i sk-i, znanych także jako Gas-Powered Games, mają powody do zadowolenia. Nie umilkły jeszcze wivaty na cześć premiery Dungeon Siege II, gdy zapowiedziana oficjalnie została Supreme Commander, strategia w czasie rzeczywistym, której istnienie sugerowaliśmy nie tak dawno temu mówiąc, że jest nieformalną następczynią znakomitej (i prezentowanej wam przez nas w CD+Action #56) Total Annihilation!

Nawet jej miłośnicy nie byli przygotowani na to, czym okazał się Supreme Commander. Jego główną siłą jest globalna skala konfliktu rozgrywanego się na ziemi, w powietrzu i w każdej strefie klimatycznej planety – od gorącego równika po lodowate bieguny. Możliwe ma być przy tym zarządzanie polem bitwy w skali strategicznej, globalnej i następnie, po płynnym zbliżeniu ekranu, także w skali taktycznej, jednostkowej! Przy takiej skali i liczbie operujących jednocześnie jednostek i grup niezbędna jest pomoc. Tę zapewni znakomity interfejs gry. Zautomatyzowane zostały np. procesy naprawy i uzbrojenia czy zarządzanie bazą przez AI Base Commanderów. Najwyższe Dowództwo oddane zostanie w nasze ręce w 2006.

www.gaspowered.com/supcom/



Destinies

Lantra Productions-Team Destinies ujawnili swe Przeznaczenia, tj. Destinies – przygodówkę osadzoną w świecie ognia i wody – s.f. i fantasy. Fani gatunku znajdą w niej m.in. ok. 20 dwuwymiarowych lokacji zamieszkałych przez 12 trójwymiarowych postaci i dziesiątki, jeśli nie setki, wyzwań dla lubiących kochać fakty i rozwiązywać zadania, którym gwarantowane jest przynajmniej 20 godzin zabawy. Przeznaczenia odkryjemy – bądź nie – latem 2006.

www.destiniesgame.com



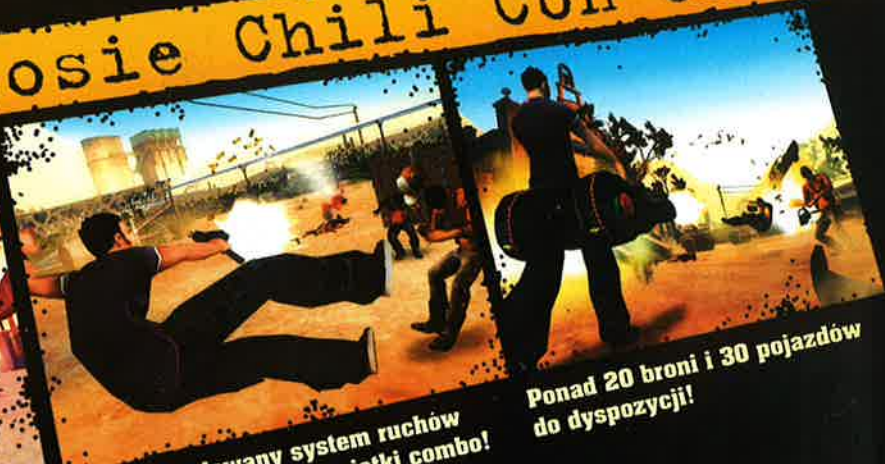


TOTAL OVERDOSE™

Gangsta w sosie Chili Con Carne!



Narkotyki, tequila, sombreros. Ponad 50 misji do wykonania!



Rozbudowany system ruchów w czasie walki. Dziesiątki combo!

Ponad 20 broni i 30 pojazdów do dyspozycji!

W SPRZEDAŻY JUŻ W PAŹDZIERNIKU!

DOBRA CENA • DOBRA CENA •
99
ZŁOTYCH

WYŁĄCZNA POLSKA WERSJA
PL
WERSJA KINOWA

www.totaloverdose.com

eidos

DEADLINE GAMES



PlayStation 2

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

3CD

Prawa do programu i dokumentacji: ©2005 SGI Games Ltd. Total Overdose™ 2005 SGI Games Ltd. Total Overdose, logo Total Overdose, SGI oraz logo SGI są znakami handlowymi SGI Games Ltd. Gra stworzona przez Deadline Games A.S. Deadline Games i logo Deadline Games są znakami handlowymi Deadline Games A.S. PlayStation są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. „Eidos” oraz logo Eidos są znakami handlowymi Eidos Plc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

COMBAT ELITE
FLATOUT 2
PROJECT OFFSET
SCARFACE

TRACKMANIA SUNRISE EXTREME
WOW DODATEK

09/2005



Project Offset

S2 Games, twórcy Savage: The Battle for Newerth – strategii w czasie rzeczywistym, ale o rozmachu gier Massively Multiplayer Online – ujawnili pierwsze szczegóły dotyczące kolejnego ich projektu. Tym okazuje się Project Offset (tytuł roboczy) – kolejna niebywale ambitna hybryda gatunków czy może raczej próba znalezienia miejsca dla first-person shooterów w świecie fantasy typu Massively Multiplayer Online! Twórcy obiecują przy tym szeroki wybór klas, mnóstwo questów w stylu Battlegro-unds z World of Warcraft czy walkę przy użyciu ciężkiego sprzętu i wierzchołków, w tym także smoków! Nie mniej atrakcyjnie prezentuje się oprawa graficzna Project Offset. Gra tworzona jest w oparciu o autorską technologię nowej generacji, umożliwiającą m.in. wykorzystanie modeli złożonych w stopniu zgoła filmowym. Uznawanie budzi także wiarygodna rzeźba i uszczegółowienie terenu. Niestety jest także wieść zła – premiera Project Offset dopiero w 2007...

www.projectoffset.com

Scarface 2, 3, 4, 5...

Scarface: The World is Yours stanowić ma, zdaniem jego wydawców Vivendi Universal Games, jedynie początek do czegoś znacznie większego. To zaś dlatego, że w planach, a kto wie, być może też preprodukcji, pozostaje Scarface 2, Scarface 3, 4, 5 i kto wie, ilu jeszcze ludzi z blizną...

www.scarfacegame.com



SHORTY

Max Payne The Movie

Już wkrótce przyjdzie nam oglądać Max Payne'a nie tylko na monitorach i telewizorach, ale także ekranach kinowych! To za sprawą Scotta Faye, producenta m.in. The Reaper, któremu spodobała się historia gliniarza, któremu nie pozostało nic prócz zemsty. To jednak, czy przenosiny na wielki ekran nie zaszkodzą legendzie Maksa, stanie się jasne najwcześniej w 2007.

Combat Elite

Deep Silver poinformowało o przejęciu praw wydawniczych do Combat Elite: WWII Paratroopers, wojennej gry akcji stworzonej przez BattleBorne pod egidą nieistniejącego już Acclaimu, a która po ogłoszeniu upadłości przez tę firmę aż do teraz znajdowała się w próżni.



Spóźniona o dobry rok premiera Combat Elite: WWII Paratroopers w Europie jesienią 2005.

www.battleborne.com

WoW – dodatek już jesienią?

Blizzard, ustami swego producenta, Shane'a Dabiri, potwierdził, że trwają prace nad pełnoprawnym dodatkiem do World of Warcraft. Niestety, żadne szczegóły nie zostały ujawnione. Niemniej spodziewać się po nim zapewne można obłęgów przy użyciu ciężkiego sprzętu, zwiększenia limitu

TrackMania Sunrise eXtreme



Digital Jesters ujawniło plany wydania niekomercyjnego, a więc darmowego (!) dodatku do znakomitej TrackMania Sunrise. Ten, opatrzony podtytułem eXtreme i zawierający nowe elementy torów, pojawić się ma jednak – i tu wieść zła – dopiero w zimie...

www.trackmaniasunrise.com

Ensemble MMOG?

Wież o ofercie pracy dla „doświadczonych projektantów serwerów dla światowej klasy gry typu massively multiplayer” nie jest dla nas zazwyczaj niczym szczególnym. Zazwyczaj, ale nie tym razem, gdyż ta szczególna pojawiła się na stronie oficjalnej Ensemble Studios – twórców serii Age of Empires! Oznaczać to może, choć naturalnie nie musi, że już wkrótce dane nam będzie poznać dalsze szczegóły dotyczące Age of Massively Multiplayer Online...

www.ensemblestudios.com

Dungeon Siege The Movie

O filmach z wytwórni Uwe Bolla (House of the Dead, Alone in the Dark) można pisać długo, ale niekoniecznie dobrze, więc dosłownie w telegraficznym skrócie: w filmowej adaptacji Dungeon Siege zagra m.in. Ron „Hellboy” Perlman, John „Gimli” Rhys-Davies, Kristanna „TX” Loken oraz... Burt „Gumowa Kaczka” Reynolds. Przypomniamy też, że kolejne „dzieła” imć Bolla to m.in. BloodRayne ze wspomnianą już Panią Terminatrix Kristanną Loken, a także adaptacje Hunter: The Recognizing i Far Cry.

www.boll-hg.de

FlatOut 2

Dobre wieści dla miłośników szybkiej jazdy po drogach i bezdrożach. Brytyjskie Empire Interactive potwierdziło pogłoski, jakoby w fińskim studiu Bugbear Entertainment (Rally Trophy, FlatOut) miał powstawać FlatOut 2 – sequel znakomitych ubiegłorocznych wyścigów „zgrob-

ków”, czyli samochodów wyciąganych ze złomowisk i zmuszanych do ostatnich zwykle wysiłków na torach i arenach! Twórcy obiecują przy tym znaczne przesunięcie granic tuningu i stylu wszystkich 16 typów samochodów oraz – rzecz warta podkreślenia – otoczenie

w jeszcze większym stopniu podlegające prawom fizyki, a co za tym idzie – wiarygodnym uszkodzeniom i zniszczeniom! Niszczyć... jeździć zaczniemy ponoć już wiosną 2006.

www.flatoutgame.com



WOJNA SIĘ NIE SKOŃCZYŁA. CZAS NA FAZĘ DRUGĄ!



WKRÓTCE
W SPRZEDAŻY



WWW.PANZERS.COM



www.cdprojekt.info
TWÓJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

09/2005

Lawmaker

Wygląda na to, że w miasteczku, którym miał rządzić Call of Juarez – westernowy first-person shooter autorstwa naszego wrocławskiego Techlandu – pojawił się kolejny kandydat na szeryfa. Jest nim Lawmaker – kolejny naśladowca legendarnej już Outlaws i niesławnej Dead Man's Hand. Ten jest tworzony przez debiutujące w branży Darkroom Studios. Debiutujące, nie znaczy jednak „pozbowione ambicji” i w Lawmakerze znaleźć można wszystko to, czego spodziewać się można, i należy, po westernach. Jest więc opętany pragnieniem zemsty rewolwerowiec nazwiskiem Colt Kaufman (naturalnie alter ego gracza). Jest zróżnicowany arsenał – pojedyncze i podwójne „colty”, obrzyn lub obrzyn, dynamit, a nawet tomahawk! Jest wreszcie wachlarz scenerii – od plantacji bawełny poprzez dworki ich właścicieli, po doki, a nawet pokład parowca, a zapewne także kaniony i kopalnie, prerie i pociągi. Nie dość jednak i na tym, gdyż Lawmaker



ma ambicje wykrócenia poza granice first-person shooterów i zbliżenia się do gier role-playing. To dlatego, że możliwe mają być wszelkie aktywności, jakim poddawali się chłopcy od krów na dzieńwietnastowiecznym Zachodzie, włącznie z grami hazardowymi i łowiectwem (także tych, za których głowy wyznaczona została wysoka nagroda), ale także napadami na banki i... unikaniem łowców nagród. Dzięki temu, jak twierdzą twórcy Lawmakera, gracze samodzielnie decydować będą o swym losie. Kiedy jednak tak się stanie – nie wiadomo.

www.darkroomstudios.com

Battlefield 2: Special Forces

Nie przebrzmiały jeszcze echa wystrzałów na wiat w towarzyszących premierze Battlefield 2, a jej twórcy – Digital Illusions, EA i Electronic Arts – sposobią się już do jesiennej desantu Special Forces – pierwszego oficjalnego rozszerzenia BF2! Bohaterami Special Forces jest, jak łatwo się domyślić, piechota, a ściślej – jej jednostki elitarne. Wraz z nimi na polach bitew pojawi się wyjątkowy ekwipunek, w tym noktowizor czy grappling hook (wciągarka). Więcej o Special Forces – z całą pewnością jeszcze przed jesienią jej premierą.

www.battlefield2.com


SHORTY

doświadczenia, klas heroicznych i innych. Sam dodatek zaś, zdaniem niektórych, pojawić się ma dokładnie w rocznicę premiery WoW – w listopadzie.

www.warrior.com/en

Outfront II

Rosyjskie studio Best Way, twórcy Soldiers: Żołnierzy Honoru, ujawnili pierwsze informacje dotyczące jej sequela – Outfront

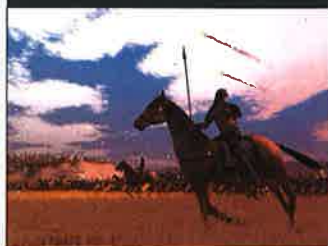


III! Ten zaś, jak wynika z zapowiedzi, ma być jeszcze lepszy niż pierwowzór. Znacznie poprawione zostały m.in. AI i engine zachowania obiektów. Pojawiły się także nowe zdolności taktyczne podkomendnych i przeciwników, wśród nich zaś ruch od osłony do osłony i jego przeciwieństwo – szarża. Żołnierze nauczyli się także przeskakiwać przez ogrodzenia i strzelać pojedynczymi mierzonymi strzałami. Outfront II pozwoli graczom poznać aż cztery kampanie – amerykańską, brytyjską, niemiecką, radziecką – w których przyjdzie nam przeżyć po raz kolejny D-Day i zdobycie Reichstagu. Nie zabraknie jednak także nowości, w tym misji w sceneriach zimowych. Premiera Outfront II jeszcze w tym roku.

games1.cru/outfront/

Barbarian Invasion we wrześnie

Na wrzesień wyznaczyła Sega termin rozpoczęcia Inwazji Barbarzyńców na Rzym nieustannie prowadzący Wojnę Totalną. Innymi słowy: już wkrótce przyjdzie nam przekonać się, jak wiele i czy w ogóle zmieniła się wizja Total War w Creative Assembly pod nowym zarządem. Dodatkowo naturalnie dane nam będzie sprawdzić, jak zachowują się nowe jednostki w nowych warunkach nocnych.

www.totalwar.com


HIP R.I.P.

Kanadyjski wydawca Hip Interactive dołączył do wydłużającej się z każdym rokiem listy eks-wydawców. Dla europejskich graczy jednak oznacza to tyle... co nic, gdyż wciąż aktywne pozostaje brytyjskie Hip Interactive i to właśnie pod tym szyldem wydane zostaną m.in. Call of Cthulhu: Destiny's End czy George Romero's City of the Dead.

www.hipinteractive.com

The Plan

Monte Cristo Games ujawniło plan dotyczący... The Plan – gry, której założeniem będzie zaplanowanie i realizacja tytułowego Wielkiego Planu „pozyskania” trzech ściśle strzeżonych skarbow, dwóch płócien Rembrandta i bezcennego klejnotu. Sprawie emocji dodaje dodatkowa zemsta na dawnym współniku... (Vabank 2!). Niecodzienna tematyka gry to jednak tylko wstęp do niezwykłości, jakich oczekiwać można po The Plan. Jest grą prezentowaną w perspektywie pierwszej osoby, ale wymagać będzie kontrolowania trzech specjalistów jednocześnie! Tylko w ten sposób bowiem możliwe będzie pokonywanie kolejnych zabezpieczeń tradycyjnych i elektronicznych, w jakie wyposażone zostały kolejne skarby. Jak The Plan symulaniczności zachowań trzech postaci sprawdzi się w praktyce, przekonamy się jeszcze w tym roku.

www.ekosystem.com

S.T.A.L.K.E.R. w 2006?

Wygląda na to, że znów rację mieli redakcyjni pesy... realisci twierdzący, że premiery S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl nie należy spodziewać się wcześniej jak wiosną 2006. Ich słowa potwierdził przedstawiciel THQ – wydawcy tej ambitnej hybrydy role-playing i first-person shooterów, osadzonej w świecie po powtarznej eksplozji reaktora jądrowego w Czernobylu. Stwierdził on, że od rozpoczęcia się szeroko zakrojonej kampanii reklamowej gry (która, uprzedzając pytania, jeszcze się nie zaczęła) do jej premiery upłynie przynajmniej pół roku. Pytanie: czy S.T.A.L.K.E.R. rocznik 2006 będzie robić tak samo dobre wrażenie jak S.T.A.L.K.E.R. rocznik 2005?

www.stalker-game.com


Xbox na PC?

Nie słabną doniesienia sugerujące coraz ściślej więzy pomiędzy platformami Microsoftu – rodzinami Xbox i Windows. Rozpoczęły się one kilkanaście miesięcy temu od zapowiedzi wspólnej dla nich platformy hard- i software'owej – XNA. To jednak, jak się okazuje, jedynie wstęp, gdyż pojawiły się pogłoski, jakoby w Windows Vista – kolejnej inkarnacji

Windows, znanej dotąd pod nazwą kodową 'Longhorn', zawarte miało być rdzenne oprogramowania Xbox, które miałyby umożliwić uruchamianie programów, w tym gier, także na PC. Czy jednak tak rzeczywiście będzie, przekonamy się najwcześniej w 2007.

www.microsoft.com

kupuj gry

zgarń ją kasę



grasz? gram!

■ BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
■ COLD WINTER 2
■ CONFLICT: GT
■ CREATURE CONFLICT

■ DRAGONSHARD
■ INCARNATION
■ TOTAL OVERDOSE

09/2005

Battle for Middle-earth 2?

Holenderskie pismo Power Unlimited ujawniło rzekome plany Electronic Arts dotyczące kontynuacji Bitwy o Śródziemie – strategicznej adaptacji filmowej trylogii Władcy Pierścieni. Zdaniem redaktorów PU, w Battle for Middle-earth 2 ponownie przyjdzie nam zmierzyć się z siłami Saurona, tym razem jednak w sposób, w jaki miało się to odbywać w części pierwszej – a więc nie tylko taktycznie, ale także strategicznie. Naturalnie – wieści te nie zostały jak dotąd potwierdzone przez Electronic Arts i jako takie traktowane winny być wyłącznie jako plotki miłe uchu fana Władcy Pierścieni...

www.eagames.com


Cold Winter 2

Brytyjskie Swordfish Studios ujawniło plany stworzenia sequela Cold Winter – konsolowego first-person shootera osadzonego w świecie jakby żywcem wziętego z książkowych political thrillerów Ludluma czy Clancy'ego. Posiadacz PC ucieszyć też inna informacja, że Swordfish prócz wersji konsolowych (zapewne ponownie PlayStation 2) Cold Winter 2 tworzy ją także w wersji PC.

www.swordfishstudios.com


Dragonshard we wrześniu

Duer Liquid Entertainment-Atari potwierdził pogłoski o opóźnieniu premiery Dragonshard – strategii w czasie rzeczywistym osadzonej w nowym świecie D&D – Eberronie. Nowa data premiery Dragonshard – wrzesień 2005.



EA Switzerland?

Brytyjski tygodnik branżowy MCV, źródło powszechnie uznawane za wiarygodne, ujawnił, że Electronic Arts rozważa przeniesienie swego europejskiego centrum operacyjnego z brytyjskiego Londynu do szwajcarskiej Genewy. Jeśli doniesienia te potwierdzą się, bijące serce europejskiej branży może nagle znaleźć się w Alpach, zapraszani zaś przez EA dziennikarze spróbować będą mogli swych sił na najlepszych stokach świata!

www.eagames.com

SHORTY

Incarnation

Nie było dla nas zaskoczeniem ogłoszenie nowej gry przez niezmordowane Monte Cristo Games. Zaskoczeniem było natomiast to, że należy ona do gatunku niezbyt bliskiego temu studi – role-playing!



Incarnation będzie historią bohatera, który mierzyć się będzie z bogami. Jego siłą będzie potężna magia, nieludzkie zdolności walki i... nadzieja, jaką w nim pokładają udręczone ludy krainy Aarklash. Nawet one jednak nie będą w stanie zapewnić mu zwycięstwa w ostatecznym starciu. Dlatego szukać będzie 12 towarzyszy, którzy wraz nim stawiać czoło przeznaczeniu. Czy tym będzie Światłość, czy Mrok – przekonamy się najwcześniej w 2006.

www.montecristogames.com

Conflict: Global Terror

Kolejna gra SCI/Eidos pojawiła się w ofercie wydawniczej CD Projektu. Jest nią Conflict: Global Terror – czwarta część popularnej serii gier akcji. Tym razem fabuła przeniesie nas w niedaleką przyszłość, w której przyjdzie nam stawić czoło międzynarodowej organizacji terrorystycznej – Marzec 33. Poprawiona AI, efekt rag-doll, drużyna czterech specjalistów i akcja w różnych częściach świata mają być cechami charakterystycznymi nowej produkcji SCI. Jej premiera – pod koniec roku.



Creature Conflict we wrześniu

Cenega potwierdziła kolejne opóźnienie premiery Creature Conflict: The Clan Wars – wormsopodobnej strategii turowej z sympatycznymi zwierzątkami w rolach komandosów. Nowa data rozpoczęcia Wojen Klanowych w Konfliktcie Stworów – 9 września 2005.

www.cenega.com


Total Overdose

O Total Overdose informujemy tak często, że zaczyna nam grozić Całkowite Przedawkowanie. Jak jednak nie przekazać wieści, że ta obiecująca Grand Theft Auto obficie posypana chilli i polana tequilą (czyt. osadzona w Meksyku) w naszym kraju pojawi się w październiku? Jej wydawcą okazuje się CD Projekt, który obiecuje, że cena gry (kinowa wersja językowa) nie powinna przekraczać 100 złotych, co oznacza, że kosztować będzie... 99,90.

www.totaloverdose.com


Cybertalenty 2005

W lipcu ruszył konkurs Samsung Cybertalenty 2005, który towarzyszy rozgrywkom gier komputerowych World Cyber Games. Konkurs sztuki cybernetycznej został stworzony z myślą o popularyzacji twórczości opartej o nowoczesne technologie. Jego zadaniem jest promocja młodych ludzi pragnących ujawnić swoje pomysły poprzez kreację interaktywnych dzieł sztuki.

W tym roku uczestnicy konkursu mogą przedstawiać prace w trzech kategoriach: utwór muzyczny, animacja komputerowa oraz tapeta na telefon komórkowy. Prace będą oceniane przez niezależne jury, w którym zasiadą powszechnie uznane autorytety z dziedziny reklamy, grafiki komputerowej i muzyki. Rozstrzygnięcie konkursu nastąpi 14 września 2005. Nagrodami będą najnowocześniejszy sprzęt elektroniczny firmy Samsung oraz multime-

dialna ekspozycja prac podczas finałów offline w październiku. Najlepsze prace będą prezentowane w interaktywnej galerii na stronie www.wcg.pl. Cere-monia wręczenia nagród odbędzie się podczas finału World Cyber Games 1 października 2005 roku w warszawskim centrum handlowym Blue City.

W konkursie wziąć udział może każdy, kogo pasja jest tworzenie grafiki lub muzyki za pomocą komputera. Wystarczy zarejestrować się na stronie www.wcg.pl, zapoznać się z regulaminem konkursu oraz wysłać swoją pracę. Każdy uczestnik może wysłać tylko jedną pracę w każdej kategorii konkursowej.

Więcej szczegółów na polskiej stronie oficjalnej World Cyber Games.

www.wcg.pl

eraz za naprawdę małą kasę możesz mieć robaki!

**extra
XGra**

19,99 zł w tym 22% VAT

**MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI!
DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRAWDĘ PRZYJEMNE.**

WORMS

WORLD PARTY



TEAM 17

Virgin INTERACTIVE

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

JUŻ W SPRZEDAŻY!

**Szukaj w punktach
z prasą w całej Polsce**

Pełna wersja gry komputerowej w pełnej polskiej wersji językowej

© 2000 - TEAM 17 Software Limited, wydawca TITUS. Wszelkie prawa zastrzeżone. Pomysł gry Andy Davidson. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

COLIDOR | INNA MOSKWA

NIGHT WATCH

Świat od zawsze podzielony był na dwoje: czerni i białej, dzień i noc, światło i ciemność. Starożytny pakt chroni równowagę pomiędzy Światłem i Ciemnością. Lecz ktoś musi również pilnować przestrzegania owego paktu...

Świat jest inny, niż ci się zdaje. Zupełnie inny... To, co widzisz wokół siebie, co cię otacza, to tylko ułamek prawdziwej płaszczyzny istnienia. Nie zdajesz sobie sprawy, że jest coś jeszcze. Mijasz ludzi, którzy wyglądają zwyczajnie, są podobni do ciebie, a jednak się różnią – nazywają się Innymi. Czują w sobie magiczną moc, używają jej, potrafią wkroczyć w odmienną płaszczyznę rzeczywistości, tę, której nie widzisz – Zmrok.

To miejsce zimne, nieprzyjazne, będące źródłem udręki, ale również potęgi. To stamtąd przychodzą Istoty, o których istnieniu słyszałeś tylko w strasznych historiach, opowydanych nocami przy ogniskach. Wampiry, wilkołaki, wiedźmy, magowie, zaklinacze, strzygi i wiele, wiele innych mniej lub bardziej plugawych Istot. One istnieją naprawdę, uwierz

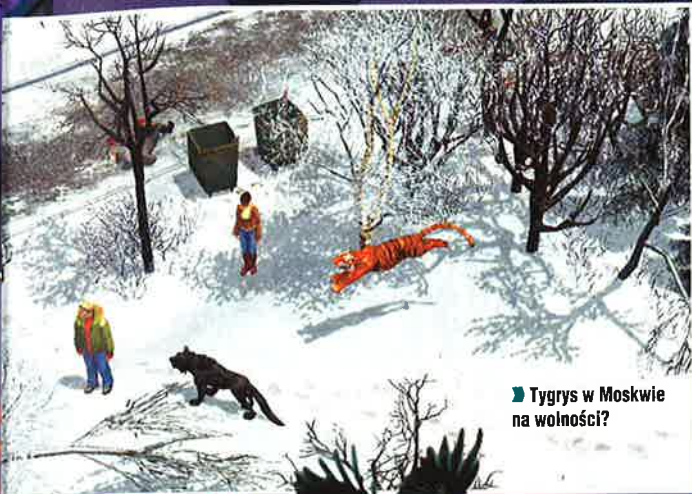


■ Wygląd przystanków dziwnie znajomy.

■ Brudno, szaro, oł, Moskwa przyszłości.

Night Watch to:

- taktyczny RPG • trzy ścieżki rozwoju postaci • ponad 70 różnych czarów i umiejętności specjalnych • postacie mające własny charakter i samodzielnie myślące • na motywach powieści Siergieja Łukianienki • powiązania z kinowym przebojem „Nocna Straż” • wciągająca fabuła • interaktywne środowisko gry



► Tygrys w Moskwie na wolności?



► Gdy zabraknie koksowników...

mi. Żyją tuż obok ciebie... na wyciągnięcie ręki.

Inni również dzielą się na dobrych i złych. Zbytnią sympatią – rzecz jasna – się nie darzą. Wiedzą jednak, że w otwartej walce, w bezpośrednim starciu żadna ze stron nie ma szans na wygraną. Ustanowiono więc pakt, w myśl którego **delikatna równowaga musi być zachowana**. Jeśli Światłość wykona ruch, ingerując w twoją rzeczywistość, Ciemność może wykonać własne posunięcie na podobną skalę. Lecz – jak zapewne wiesz – wszelkie przepisy są po to, by je łamać i właśnie tym, którzy chcą przekroczyć granice porozumienia, patrzy na ręce Nocna Straż.

Czyniż ona jest? Organizacją skupiającą Innych służących Światłości. Tak, ja też jestem jej członkiem i walczę przeciwko tym, którzy przychodzą pod osłoną mroku.

Każdego wieczoru wyruszam na miasto, nie, nie sam – to byłoby samobójstwo. Jestem jeszcze zbyt młody, zbyt niedoświadczony. Choć jestem Innym, osiągnąłem zaledwie siódmy poziom wtajemniczenia. Wkrótce będę umiał więcej i wybiorę własną ścieżkę przeznaczenia. Są trzy: mogę zostać Zmiennekształtnym, przybierać postać niezwykle silnego zwierzęcia, mogę być też Zaklinaczem, twórcą magicznych amuletów dających mi przewagę nad przeciwnikiem albo wybrać drogę Maga – wtedy będę kontrolował czystą moc, ucząc się wielu niezwykle potężnych zaklęć.

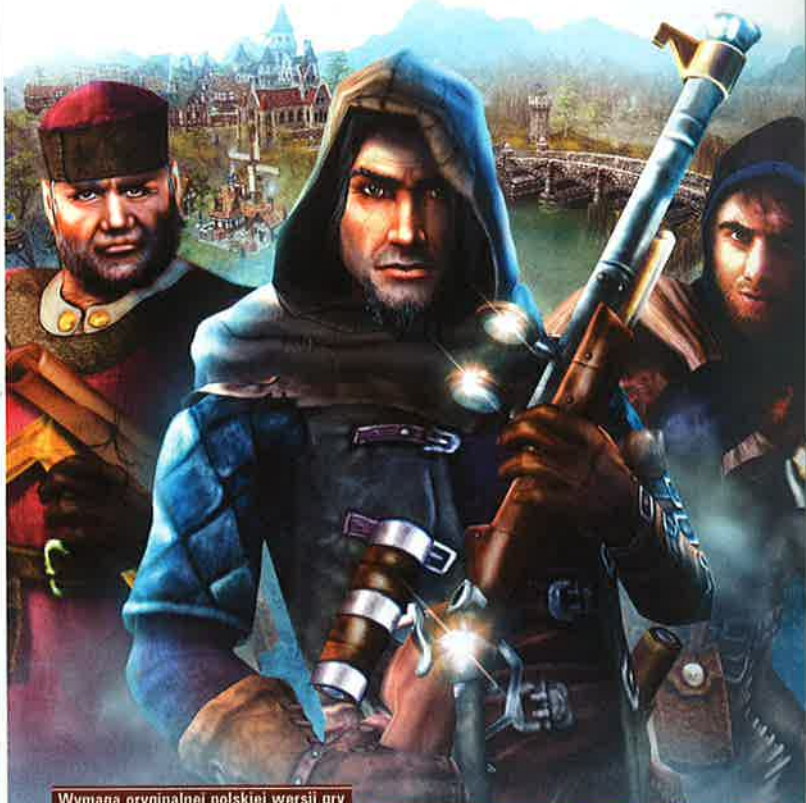
Niezależnie od tego, jaką ścieżką podążę, zawsze będę mógł liczyć na grupę moich przyjaciół, którzy razem ze mną, w poszukiwaniu naruszeń równowagi, przemierzają nocami ulice Moskwy. A nie jest to przyjemne miejsce... Rozległe, gęsto zaludnione, pełne ciemnych, brudnych zaułków, mrocznych tuneli metra... Tak, mamy broń, ale na tych z drugiej strony wasza zwykła broń nie skutkuje, chyba że załadowana srebrną amunicją. Najczęściej przydają się pięści w bezpośrednim starciu lub też magia, w którą wy, mieszkańcy sfery rzeczywistości, nie wierzycie.

Dlaczego ci to mówię? Dlaczego jeszcze żyjesz? To proste – zostałeś wybrany... Chcę, byś dołączył do mnie, do Nocnej Straży, byś wkroczył w mój świat, toczył walki w równoległych rzeczywistościach. Chcę zabrać cię w największą i najbardziej fascynującą podróż twojego życia... [CDA]

THE SETTLERS®

DZIEDZICTWO KRÓLÓW

— MISJE DODATKOWE —



Wymaga oryginalnej polskiej wersji gry
The Settlers® „Dziedzictwo Królów”™



Możliwość wznoszenia mostów i strategicznego wykorzystania ich w grze.



Nowa rozbudowana kampania i aż 20 nowych misji!



Nowi bohaterowie, zróżnicowane jednostki, budowlę i nowe scenerie.



Prosty w obsłudze edytor map pozwalający tworzyć własne scenariusze!

W sprzedaży od 25 sierpnia!



© 2005 Red Storm Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. The Settlers, The Settlers: Heritage of Kings, Blue Byte i logo Blue Byte są zastrzeżonymi znakami handlowymi Red Storm Entertainment w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach. Ubisoft i logo Ubisoft są zastrzeżonymi znakami handlowymi Ubisoft Entertainment w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach. Red Storm Entertainment Inc. jest częścią koncernu Ubisoft Entertainment. Wykonanie: Blue Byte Software.

HUT | STRATEGIA W TRYBIE FPP

COMMANDOS

STRIKE FORCE

Półeczka z wojennymi FPS-ami nie dość, że jest bardzo zatłoczona, to jeszcze stoją na niej tak głośne tytuły, jak Medal of Honor czy Call of Duty. By zaistnieć w tej działości, trzeba czymś zaskoczyć – najlepiej oryginalnym pomysłem...

A jeśli nie oryginalnym, to przynajmniej starszym, ale w nowej wersji. To też uczynili programiści z hiszpańskiego studia Pyro, twórcy gier Praetorians, Imperial Glory i serii Commandos.

Snajper w bullet time'ie

Commandos: Strike Force ma być FPS-em, jednak innym od wspomnianych Medal of Honor czy Call of Duty. Twórcy gry twierdzą, że udało im się przenieść warstwę taktyczną tradycyjnych Commandosów w trzeci wymiar, z akcją przedstawioną z perspektywy pierwszej osoby. Z całkiem pokaźnego oddziału żołnierzy znanych z wcześniejszych gier z Commandos w tytule do Strike Force awansowała tylko trójka komandosów – Szpieg, Snajper i Zielony Beret.

W zależności od rozgrywanej akurat misji (ma być ich łącznie 14) pod rozkazy dostaniemy jednego lub dwóch żołnierzy. Tu objawia się podstawowa różnica między Strike Force a np. Call of Duty – by wykonać misję, trzeba będzie umiejętnie wykorzystywać specjalne zdolności każdej z postaci. Dla przykładu Snajper strzelać będzie ze snajperki w trybie bullet time, a Szpieg ma mieć zdolność przebrania się w mundur wroga.

Wykrzyknik nad głową

14 dostępnych w grze misji zabierze nas na terytorium Francji, Norwegii i Rosji. W ojczyźnie żabojadów będziesz wspierał lokalny ruch oporu. W kraju fiordów twoim celem będzie sabotaż instalacji wykorzystywanych przez Niemców przy pracach nad bombą atomową. W Rosji spróbu-

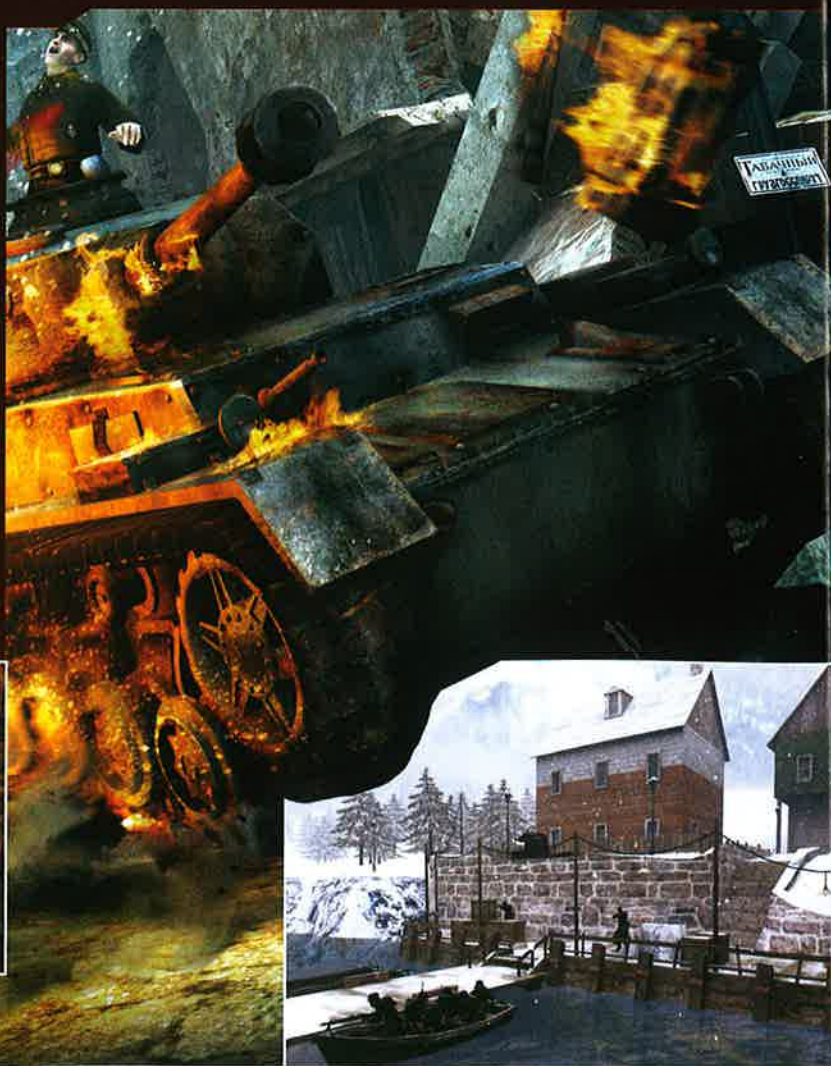
jesz odzyskać – i odzyskasz – cenną relikwię, a przy okazji będziesz świadkiem bitwy czołgów w środku miasta.

Choć gra przedstawia akcję w trybie FPP, niewiele zmieni się również w samych mechanizmach rozgrywki. Co prawda, nie będziesz już mógł włączyć wskaźników określających pole widzenia wrogów, ale dzięki dwóm trybom kamery samodzielnie ocenisz, w którą stronę spogląda stojący na twojej drodze Niemiec. W walce pomocne będą również znaczki pokazujące „stan zaalarmowania” wrogów – znak zapytania, gdy coś ich zainteresuje, ale jeszcze nie są pewni, czy warto wszczynać alarm, oraz wykrzyknik, gdy wiedzą już, że ich podejrzania są uzasadnione.

Batalistyczna uczta

Oprawa graficzna gry powstała na bazie silnika RenderWare, który napędza również m.in. całą serię GTA. Nie jest to oczywiście system wyjątkowo efektywny, ale programistom z Pyro udało się rozbudować go na tyle, że ostatecznie grafika nie budzi większych zastrzeżeń.

Wyjątkowo natomiast zapowiada się oprawa dźwiękowa, zrealizowana z udziałem orkiestry filharmoników z Bratysławy. Wytrawnych melomanów – a przecież są ich wśród graczy tysiące, he, he, he – czekają więc nie tylko batalistyczne emocje, ale i uczta dla ucha. Kiedy? Na początku przyszłego roku! [CDA]



LATO GORĄCYCH CEN!
~~99,90~~
69,90!
 SPECJALNA WAKACYJNA
 PROMOCJA CD PROJEKT!

LATO GORĄCYCH CEN!

~~99,90~~
69,90!

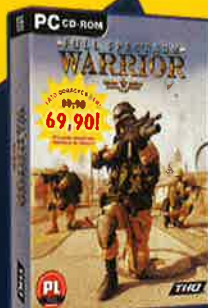
CHRON SIĘ PRZED UPAŁEM! ZRELAKSUJ SIĘ GRAJĄC!
 SPECJALNA WAKACYJNA PROMOCJA CD PROJEKT!



Football Manager
2005



Worms Forts:
Oblężenie



Full Spectrum
Warrior



Children
of the Nile



Warhammer 40,000:
Dawn of War



Constantine

PROFESJONALNA POLSKA WYDAWCA
 JEZYKOWA DISTRIBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

© 2005. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD PROJEKT Sp. z o.o.
 Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki towarowe, prawa
 autorskie i logotypy są własnością prawną ich posiadaczy.

Teraz każdą z prezentowanych gier możesz kupić w rewelacyjnej cenie **69,90!**
 Szukaj w sklepach z grami komputerowymi na terenie całego kraju.

Kinowa przygoda z matriksowym uniwersum dobiegła końca, jednak gracze nie mają się co martwić.

MATRIX PATH OF NEO



Ten pan gdzieś posiał dres.



THE MATRIX: PATH OF NEO



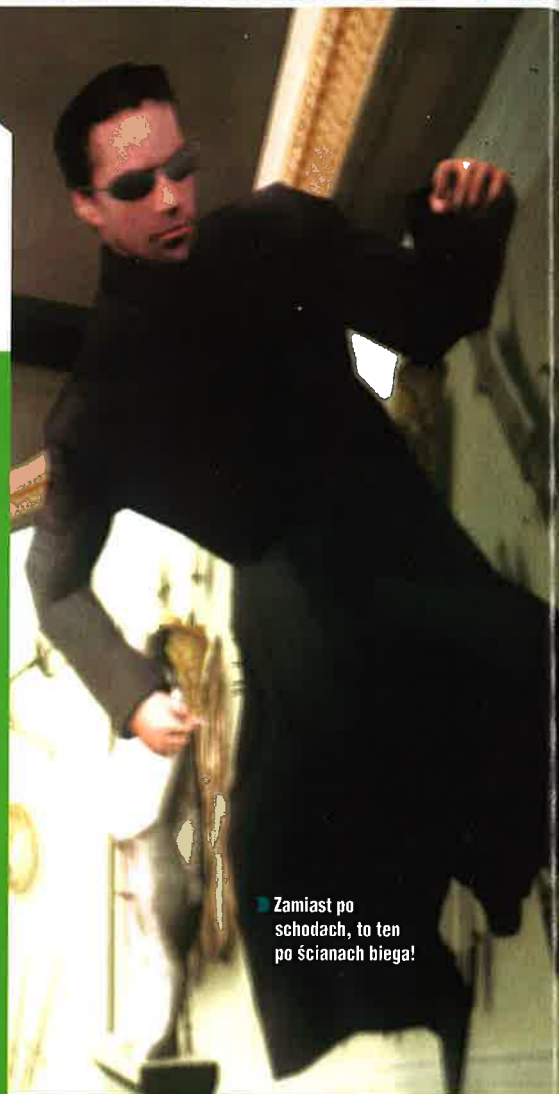
Matrix to marka, której nie trzeba reklamować. Chyba każdy – niezależnie od wieku i płci – doskonale wie, kim są Neo, Trinity czy Morfeusz. Co prawda, kinowa przygoda z matriksowym uniwersum dobiegła końca, jednak my, gracze, nie mamy się co martwić. Pałeczkę właśnie przejmują gry komputerowe, których zadaniem będzie podtrzymanie szumu wokół Matriksa. Po średnio udanym The Matrix Online czeka nas ponoć prawdziwy hit – The Matrix: Path of Neo. Niech ktoś powie, że spodziewa się po nim kolejnego przeciętniaka w stylu Enter the Matrix, a będzie miał ze mną do czynienia!*

O ile w Enter the Matrix badaliśmy boczne wątki wcielając się w Ghosta oraz Niobe, o tyle The Matrix: Path of Neo będzie dokładną kalką filmowej trylogii, a my wcielimy się w samego – proszę o oklaski! – Neo (Keanu Reeves).

Cała rozgrywka będzie wirtualną podróżą w skórze Neo, choć usłyszymy narratora, a z pomocą niejednokrotnie przyjdą nam inni bohaterowie z Trinity na czele. Sam główny bohater do eksterminacji wrogów wykorzysta zarówno broń białą i palną, jak i pięści oraz nogi. Autorzy oddadzą nam do dyspozycji śladem różnorodnych stylów walki, które będziemy szlifować dzięki specjalnym programom treningowym (pamiętacie walkę Neo z Morfeuszem w pierwszym Matriksie?). Do tego dojdzie szereg zdolności, z których Neo korzystał w trylogii – jakże efektowne i popularne widzenie świata w zielonych cyferkach, unikanie bądź odbijanie pocisków czy latanie.

The Matrix has you

Oznacza to, że w The Matrix: Path of Neo obejrzymy ponownie najsłynniejsze sceny z filmowej trylogii. Autorzy przyznają, że najwięcej główkowania mieli przy opracowywaniu pojedynku Neo z armią klonów Agent Smitha z trzeciej części. W końcu jednak doszli – przy użyciu techniki zapętlenia – do odpowiedniego efektu, dzięki czemu możemy się spodziewać istnej ekstazy



Zamiast po schodach, to ten po ścianach biega!

podczas oglądania 1500 Smithów na ekranie monitora (bez nadmiernego męczenia procesora!). Nie mniej interesująco zapowiada się strzelanina znana z końcówki pierwszego Matriksa czy ostateczna walka Neo ze Smithem.

Mimo że gra ma być kalką filmu, autorzy obiecują, że w The Matrix: Path of Neo przyjdzie nam podejmować decyzje, które nie będą się musiały zgadzać z tym, co uczynił w tych momentach oryginalny Neo. Niektóre rozwiązania doprowadzą do sytuacji zgoła innych od tych, które widzieliśmy w kinie.

Twórcy zamierzają wykorzystać jako przerywniki dużo fragmentów filmów, a także nagrania, które ostatecznie nie trafiły na ekrany kin! Mało? No to dodajcie do tego jeszcze zupełnie nowe zakończenie całej trylogii, które ma nas wszystkich zaskoczyć.

Jeśli jeszcze wam mało, wiedźcie, że w rolach głównych wystąpią doskonale nam znani aktorzy: Keanu Reeves (Neo), Laurence Fishburne (Morfeusz), Carrie Anne-Moss (Trinity), czy Hugo Weaving (Agent Smith) – zobaczymy ich samych, ich wirtualnych odpowiedników i usłyszymy ich głosy. Sporo znaczy też fakt, że nad całością pieczę sprawują bracia Wachowscy, nie dopuszczając do tego, by coś spartaczono. Panowie brali udział w pisaniu scenariusza gry, a wielce prawdopodobne jest, że zobaczymy ich także w trakcie zabawy.



Cóż za wyrafinowane pozycje.



Ale Neo ma twarzowe kimono.

Do you believe in Matrix?

The Matrix: Path of Neo będzie bazował na silniku znanym z Enter the Matrix, jednak ludzie z Shiny Entertainment zapewniają, że będzie on nie do poznania. Nieobce mu będą najnowocześniejsze efekty graficzne, takie jak dynamiczne oświetlenie, light bloom, skomplikowana mgła czy zaawansowany mapping (płaskie tekstury zamieniają się w wypukłe, oświetlane powierzchnie). Strzelaniny będą efektowne dzięki wysokiej interaktywności otoczenia, co pozwoli na powodzeniem niszczyć wszystkie obiekty naokoło. Na targach E3 pokazano pierwsze trailery, które – trzeba przyznać – prezentują się nad wyraz okazale.

Follow the white rabbit

The Matrix: Path of Neo będzie prawdopodobnie kolejnym po The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay przykładem na to, że gry bazujące na filmowych produkcjach zaczynają na poważnie konkurować z najlepszymi. Omawiana pozycja ma ogromny potencjał, który – miejmy nadzieję – nie zostanie zmarnowany. The Matrix: Path of Neo ma trafić do sklepów pod koniec roku lub na początku 2006. [GDA]

* Zakładam jednak, że mimo wszystko nikt nie będzie takiego zdania. :)

LUBISZ SIĘ BAĆ?



F.E.A.R.

GRA AKCJI W STYLU AZJATYCKICH HORRORÓW

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
OD PAŹDZIERNIKA W SKLEPACH
Z GRAMI KOMPUTEROWYMI.



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo F.E.A.R., Vivendi Universal Games oraz Vivendi Universal Games są znakami handlowymi Vivendi Universal Games, Inc. Sierra i logo Sierra są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. Logo Monolith jest znakiem handlowym Monolith Productions, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe, prawa autorskie i logo są własnością ich prawnych posiadaczy.

■ PRODUCENT: LIONHEAD
 ■ WWW.LIONHEAD.COM/BW2/
 ■ DATA PREMIERY: KONIEC 2005?

RADAZ | CHOWANCE POWRACAJĄ

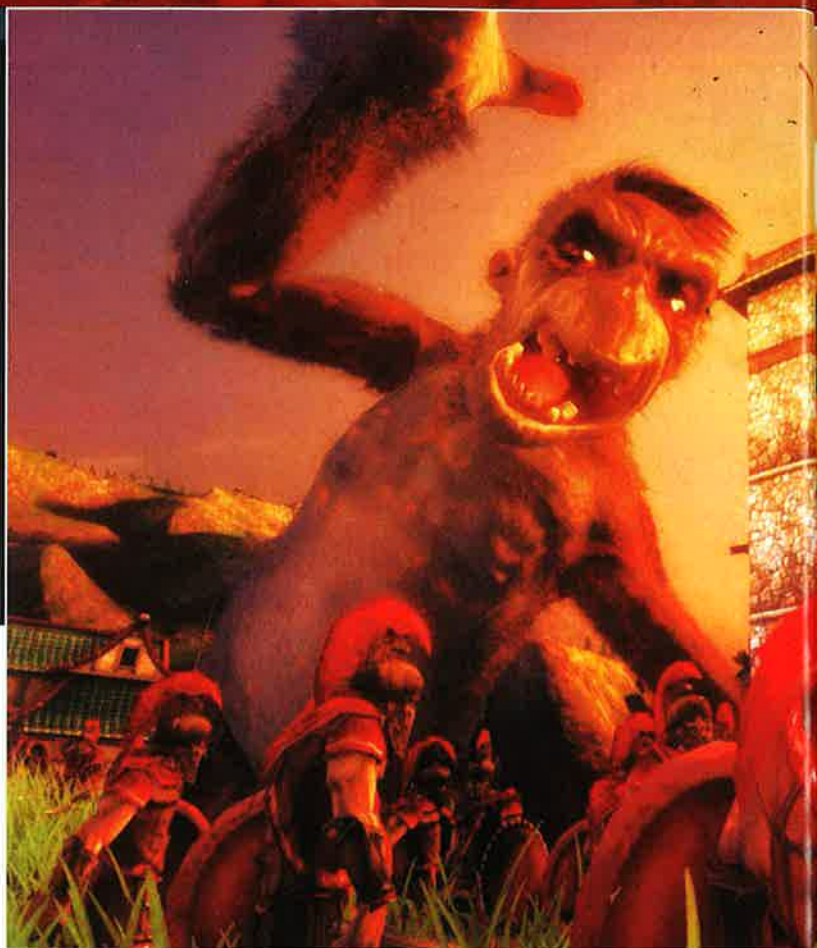
BLACK & WHITE 2

Podczas naszej boskiej wędrówki przez Eden, świat Black & White, musieliśmy udowodnić, że jesteśmy godni i wystarczająco silni, by niepodzielnie nim rządzić. Zadania, jakie spotykaliśmy na naszej drodze, sprawdzały naszą zręczność, pomysłowość, umiejętności logicznego myślenia.

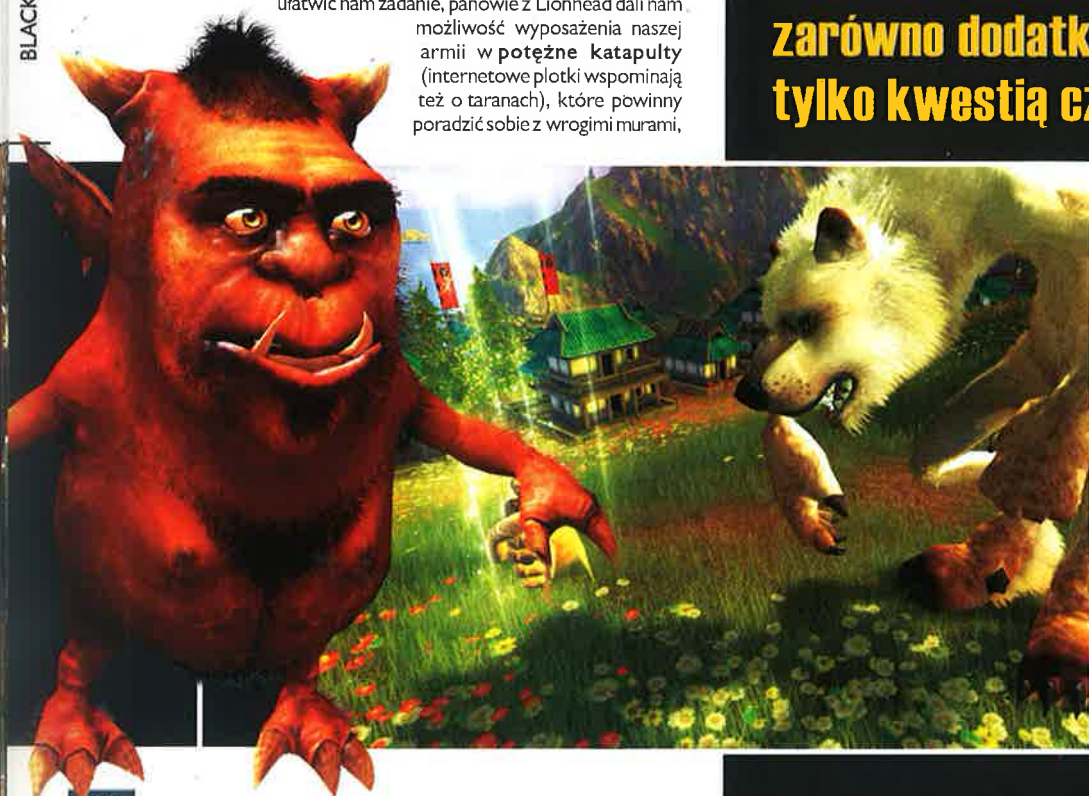
Wieśniacy w tym czasie beztrudnie zajmowali się własnym życiem. Niczym siedemnastowieczni deści czcili nas jako boga-stwórcę, który po stworzeniu świata przestał ingerować w bieg historii. Dzień w Edenie mijał im na pracy, zabawie lub leniuchowaniu na zielonej trawce.

Koniec sielanki

W drugiej odsłonie hitu Petera Molyneux rola wieśniaków ulegnie **diametralnej zmianie**. Wiele z nich odrzuci wędki i sierpy, sięgnie po miecze, łuki i stanie do walki z innowiercami. Podczas podróży przez 11 krain na drodze spotkamy dzielnych Azteków, barbarzyńskich wikingów, honorowych Japończyków, greckich hoplitów i pobożnych Egipcjan. A dzięki rozbudowanemu systemowi fortyfikacji będziemy rozgrywać nie tylko potyczki na równinach Edenu, ale i oblegać wrogie twierdze. By nieco ułatwić nam zadanie, panowie z Lionhead dali nam możliwość wyposażenia naszej armii w **potężne katapulty** (internetowe plotki wspominają też o taranach), które powinny poradzić sobie z wrogimi murami,



Nowatorskie rozwiązania, oryginalny pomysł i ogromny sukces Black & White sprawiły, że pojawienie się zarówno dodatku, jak i sequela było tylko kwestią czasu.



wieżami i bramami. Zdobyte w walce doświadczenie zaowocuje weteranami, którzy będą w stanie efektywniej szkolić nowych żołnierzy.

Kici, kici... malpko!

Pomysł na chowańca, będącego uosobieniem boga w Edenie, jest tym, co niewątpliwie przyczyniło się do sukcesu Black & White. Gdy piszę te słowa, oficjalnie potwierdzono obecność **czterech zwierząt: krowy, lwa, małpy i wilka**. Jak tłumaczą programiści – postawiono na jakość, nie ilość. Dlatego chowańce, w mniejszej liczbie, będą bardziej zróżnicowane cechami charakteru i umiejętnościami, co i mniej wydaje się lepsze dla gracza i bardziej realistyczne. Wolę wi(e)dzieć, że małpa jest inteligentniejsza i opanowuje cuda szybciej od tygrysa, a nie mieć wrażenie, że jest żółwiem z lekko zmienioną teksturą... Poza reprezentowaniem swojego pana nasz podopieczny będzie także ramię w ramię z wieśniakami walczył z wrogimi plemionami,



zamieniając w gruzy fortyfikacje i dziesiątkując oddziały niewiernych.

Jak trwoga, to do... gracza

Powszechnie wiadomo, że wojna jest zła. Wiele z was myśli sobie, co zrobić w przypadku, gdy ktoś chce podążać Jasną Stroną. Jeśli wierzyć słowom programistów, armie nie są tylko dla miłośników filozofii Yanga – małego, pekatego diabełka z pierwszego Black & White, który namawiał do niszczenia i palenia wszystkiego naokoło. **To gracz wybiera zastosowanie dla cuda, a tym samym decyduje o jego charakterze:** ściana ognia postawiona przed przeciwnikiem skutecznie zatrzyma marsz armii i nie wpłynie na nasze statystyki, ale rzucona w sam jej środek przybliży gracza do Ciemnej Strony.

Cuda od zawsze były domeną bogów. Szkoda, że podstawowe są tym, do czego przyzwyczaili nas bohaterowie gier fantasy. Na szczęście od czasu do czasu obok kul ognia, piorunów, tarcz ochronnych i uzdrowień pojawiają się cuda wyjątkowe, takie jak Wulkan, który zalewa lawą tereny w najbliższym sąsiedztwie czy Meteor zsyłający z nieba grad płonących skał. (Choć ci, co grali w pierwszego Populousa, uśmiechną się z pobażaniem – dla nich to nic nowego...)

Gdy nie ma boga – wierni harczą

W Black & White 2 system urbanizacyjny zostanie poprawiony i rozbudowany, a lista dostępnych budynków będzie poszerzona w stosunku do poprzedniej edycji gry m.in. o struktury militarne (fortyfikacje, zbrojownie, baraki), gospodarcze (młyny, kopalnie, tartaki) i typowe budowle użyteczności publicznej (szkoły, biblioteki, mosty, młyny, a nawet porty). Warto też zaznaczyć, że otoczenie (chowaniec, przyroda, architektura, a także stroje wieśniaków i ich reakcje) będzie odzwierciedlało nasz charakter.

Yang tkwi w szczegółach

Do dziś pamiętam, jak z wypiekami na twarzy czytałem i testowałem niespodzianki i sekrety ukryte w zakamarkach Edenu. Nawożenie pól odchodami chowańca, „przekręt” z cudami drewna i jedzenia czynionymi nad wejściem do spichlerza czy ślady pozostawiane przez chowańca w dniu 1 IV długo pozostaną w mojej pamięci. Black & White 2 również będzie miało trochę „niespodziewajek”. Jakich? Tego nie powiem, ale dobrze planujcie miejsca na wasze pola i pamiętajcie, że ryż lubi wilgoć. Uważnie obserwujcie żołnierzy przy obozowych ogniskach, jak ogrzewają się przy ich płomieniu lub trenują walkę wręcz.

Władca Edenu? Tak! Władca Sieci? Nie!

Black & White 2, którego premiera (nieoficjalnie) planowana jest na jesień tego roku, **będzie pozbawiona trybu multiplayer**, więc rozwój chowańca (póki co) będzie możliwy tylko w ramach kampanii dla pojedynczego gracza. Lionhead Studios już zapowiedziało, że tryb ten zostanie wydany osobno lub w Sieci pojawią się stosowne pliki.

Sukces? Jak czarno na białym!

Kontynuacja godna wielkiej poprzedniczki. Niebanalna historia oprawiona w genialną grafikę przy stosunkowo niskich wymaganiach sprzętowych powinna zapewnić grze wysokie notowania. Jak dla mnie – pozycja obowiązkowa. **[GDA]**



• PRODUCENT: SPELLBOUND

• WWW.ATARI.COM

• DATA PREMIERY: ZIMA 2005

CAMPARI | MADRE DIOS!!!

Twórcy obiecują środowisko,
które będzie przypominało
rasowe westerny.



DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

Desperados? Hm... Desperados... Coś kojarzysz? No, no? Nieee, nie chodzi o ponętą Salmę Hayek – pracownicę księgarni, ani o bitwy na czarne futerały. Próbuje dalej! No? Pudło, piwko w białej butelce też odpada. Do trzech razy sztuka!

Bingo, bracie! Tak, myślałem o produkcji firmy Spellbound, a dokładniej Desperados: Wanted Dead or Alive, czyli grze strategiczno-taktycznej sprzed czterech lat na modłę Commandos. Grze, która co prawda nie zdetronizowała Commandosów, ale dała się we znaki hiszpańskiemu Pyro Studios i z pewnością odebrała mu pokąźną partię klienteli. Aż dziw bierze, że Spellbound zdecydowało się na „dwójkę” dopiero teraz, gdy o Desperados zdążyło przycichnąć. Jak mawiają w branży, lepiej późno niż wcale zdebrać łatwą kasę z sequela. Jedziemy prosto na Bardzo Dzikie Zachód?

We're going str8 to wild wild west

John Cooper zajmuje się „sprzątaniem” na Dzikim Zachodzie. Uchodzi za najtwardszego faceta w okolicy i jeżeli tylko ktoś ma problem np. z – za przeproszeniem, upierdliwymi rabusiami albo innymi chyturami, a przy okazji nie narzeka na brak funduszy, może w każdej chwili skontaktować się z dziarskim kowbojem, notabene przypominającym z wyglądu doktora Jonesa (kapelusze!). Cooper migiem

zbierze ekipę i czym prędzej przystąpi do porządków.

W ten sposób podczas realizacji kolejnego zlecenia kowboj trafił w pierwszej części na El Diablo, czyli psychopatę dążącego do przejęcia kontroli nad całym stanem – „szefa wszystkich szefów”. „Dwójka” znów oprze się na rywalizacji Cooper – El Diablo i ponownie to ona zdeterminuje kształt oraz charakter misji powierzonych graczowi. W czasie zmagania z wrednym El Diablo odwiedzimy między innymi tradycyjne miasteczka rodem z westernów (opuszczone też!), indiańskie wioski, kaniony, a także wsiądziemy do pociągu byle jakiego, co by udaremnić napad lub chociaż poinformować konduktora o niebezpieczeństwie związanym z luźnymi, „niczyimi” bagażami leżącymi w przedziale.

A całkiem poważnie, ciekawych misji nie powinno braknąć. Znajdą się zarówno trochę łatwiejsze, na rozgrzewkę, takie jak np. skradanie się z rywalami czy kradzież ich dobytku, jak i wymagające precyzyjnego pla-

nowania spektakularne akcje (napad na konwoj). W sumie Desperados 2 zamknie się w 20 misjach, przez które przebrniemy prowadzeni za rączkę przez ludzi ze Spellbound. O jakichkolwiek symptomach nieliniowości nie będzie mowy.

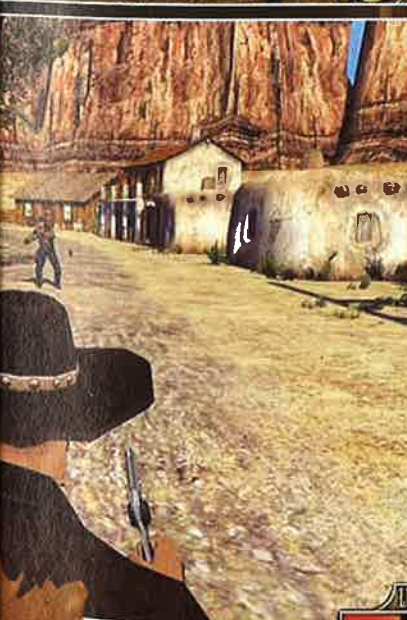
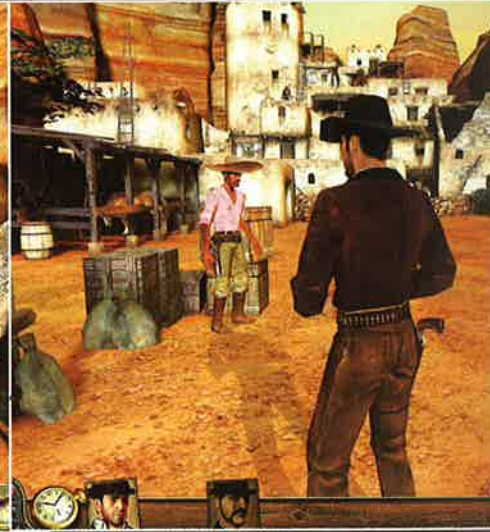
Żeby życie miało smaczek...

W związku z tym, żeby nie było zbyt nudno, od czasu do czasu pokierujemy którymś z bohaterów z szajki Coopera. Wiele wskazuje na to, że skład pozostanie bez zmian, z wyjątkiem nowej postaci Indianina Hawkeyesa aka Holka. Cooper to specjalista od walki na pięści, wspinaczki i strzelania, najlepiej coltem. Kate O'Hara preferuje bardziej subtelne metody rywalizacji, tj. sztuczki z kartami, odwracanie uwagi i przebranki. Sanchez załatwia sprawy szybko i boleśnie za pomocą dużych spluw i kamieni, natomiast Sam uwielbia różnej maści ładunki wybuchowe. Stawkę zamykają Doc McCoy (lekarz plus chemik) oraz Mia Yung (mistrzyni w ściąganiu na siebie wzroku przeciwnika, resztę z reguły załatwiają jej koledzy).

stłuczone butelki po Desperados na półkach gwarantowane.

Taktyka i bijatyka

Dochodzimy powoli do sedna, mianowicie do dualizmu. „Que?!” – w tym momencie padło zapewne bystre zapytanie czytelnika. Spieszę z wyjaśnieniem. Spellbound przygotowuje na dobrą sprawę dwie gry w jednej: klasyczną (strategiczno-taktyczną) i TPP. W zależności od sytuacji na planszy, włączymy jeden lub drugi tryb. TPP przyda się w trakcie walk i „gorętszych” okoliczności, co nie zmienia faktu, że to od nas zależy, czy w ogóle uaktywnimy TPP. Co prawda, tylko w TPP Cooper będzie mógł skakać, pływać, wspiąć się itp., lecz równie dobrze możemy przejść całość z pomocą „ziutu” izometrycznego i nikt nam nie zrobi z tego powodu żadnych „wyziutów”. :) Proste? W istocie, chociaż mam wątpliwości co do możliwości silnika Desperados. Przed nim olbrzymie wyzwanie. Wystarczy,



O Holku niewiele na razie wiadomo. Obstawiam umiejętności majsterkowicza (czarownik, czarownik! Zepsuć mi się pokrętdo!). Z zupełnych nowalijek bohaterowie będą mogli m.in. pływać, zakuwać w kajdanki oszobotomionych sługusów El Diablo, czyli działać bez użycia przemocy i wymieniać się przedmiotami – cytuję za oficjalną stroną Spellbound „lepiej się integrować”. Dezintegrować w sumie też, gdyż sprzeczki w zespole będą się zdarzały równie często co udane akcje. Twórcy Desperados 2 obiecują ponadto mniej toporne, szczegółowe środowisko. Na tyle mobilne i elastyczne, by podczas scen akcji przypominało rasowe westerny. Drewniane wióry w powietrzu, połamane stoły i krzesła oraz

że Spellbound pokpi sprawę i nie zapewni łatwego, szybkiego i przyjemnego przełączania się z jednego trybu na drugi - i gra powędruje do kiosków w charakterze darmowego dodatku do najnowszego wydania „Wiadomości Wędkarskich”...

Polonizacją Desperados 2: Cooper's Revenge zajmie się CD-Projekt, który planuje wydać tytuł równoległe z premierą światową. Ilu El Mariachi skusi się na kupno Desperados 2, zobaczymy. Potencjał „Szeryfa” jest już na wstępie ograniczony za sprawą braku trybu wieloosobowego... Czyżby ktoś tu chciał strzelić s obie w stopę? Żegnaj tradycyjnym indiańskim „howgh”! [GDA]



▶ PRODUCENT: SURREAL SOFTWARE ▶ WWW.SURREAL.COM

▶ DATA PREMIERY: JESIEŃ 2005

EUGENIUSZ SIEKIERA | DROGA PRZEZ MIĘKĘ 2

Torque miał pewnie pod górkę do szkoły. Pod górkę i pod wiatr, bo wyrósł z niego wyjątkowo wredny typ. W końcu trafił do pierdła za wymordowanie własnej rodziny. Co prawda, nie pamiętał tych dramatycznych zdarzeń, ale to szczegól. Dowody jasno wskazywały, kto jest sprawcą.

THE SUFFERING TIES THAT BIND

Była zbrodnia, wymierzono więc karę. Celem śmierci. Jednak więzienie nie było dla niego końcem wędrówki. W chwilę po rozpoczęciu gry okazało się, że wejście w obręb ziemnych murów Abbott Prison to zaledwie początek przygody. Po wcieleniu się w skórę owego skazańca przyszło nam zetrzeć w pył całą armię maszkar, a przy okazji odświeżyć sobie pamięć.

Dla tych, którym było mało, twórcy szykują krwisty ciąg dalszy. The Suffering 2 o enigmatycznie brzmiącym podtytułcie Ties That Bind uderzy jeszcze w tym roku (najprawdopodobniej jesienią), zaś poniżej przeczytacie, czego po tej kontynuacji możemy się spodziewać.

To samo, tylko lepiej

The Suffering był klasyczną grą akcji z elementami horroru. Część druga kroczyć będzie szlakiem utartym przez poprzednika – zarówno pod względem fabularnym (ciąg dalszy poznanej już historii), jak i pod kątem mechaniki gry. A więc otrzymamy skomasowaną dawkę czystej akcji, masę strzelania i nowe obszary do zbadania.

The Suffering 2 rzuci nas na **obskurne ulice miasta Baltimore**. Rzecz jasna, część etapów rozgrywać się ma w zamkniętych pomieszczeniach. Twórcy obiecują powtórkę z rozrywki, a więc znowu zwiedzimy więzienne mury. Wszystkie lokacje, jakie przyjdzie nam zwiedzić, to najgorsze dzielnice miasta. Zatręchłe rudery, podupadłe dziury, slumsy, ulice tonące w mroku, siedliska największych mętów z okolicy.

Zimnego drania też sumienie rusza

Warto wspomnieć o rzeczy, która w The Suffering była chyba najbardziej charakterystyczna. Mimo że generalnie gra była mocno liniowa, wprowadzono tu pewne novum, które w pewnym zakresie urozmaicało zabawę. **Wybory moralne**. Ocalić klawisza, nad którym dybie piekielny pomiot? Czy też może obrócić się na pięcie i zmykać? Pomóc przypadkowej osobie czy może martwić się wyłącznie o własne cztery litery?

Takie dylematy czyhały na każdym kroku, zaś wybór jednej z dróg nie był bez znaczenia, bowiem przekładał się na wizję głównego bohatera, a w efekcie prowadził do jednego z mocno zróżnicowanych zakończeń. Oczywiście wątek wyborów moralnych ma być w części 2 nie tylko kontynuowany, ale i mocno rozbudowany, bowiem nie ograniczy się jedynie do zmian fabularnych, ale przełoży się także na grywalność. Torque, w zależności od ścieżki, jaką podąży, nauczy się odmiennych sposobów radzenia sobie z wrogiem. Związane jest to z atakami specjalnymi. Jednym z nich będzie znany już tryb **wściekłości**. Jeśli widoczny na ekranie wskaźnik osiągnie stan krytyczny, Torque ponownie zmieni się na krótki czas w bestię, która jednym machnięciem łapy wypatroszy swą ofiarę.

Na tym nie koniec atrakcji. Jeśli zachowałeś save'y z jedyńki, czeka cię kolejna niespodzianka. **W zależności od zakończenia, jakie widziałeś**

w pierwszej odsłonie, uraczony zostaniesz odpowiednim wprowadzeniem w sequelu. Dla tych, którzy skasowali profil, pozostanie droga „neutralna”. Oczywiście liczba możliwych zakończeń automatycznie będzie większa, dzięki czemu The Suffering 2 nie będzie grą na raz.

Jak, kogo i czym

Aby przeżyć w tym ekstremalnie „niezdrowym” środowisku stało się nieco łatwiejsze, poszerzono zakres ruchów naszego bohatera. Z najprostszych rzeczy – Torque będzie mógł wreszcie kucać, co pozwoli mu schować łeb za przeszkodą w bardziej kryz-

sowych sytuacjach. Dla wygody i osobistych preferencji graczy otrzymamy także możliwość przełączenia się z trybu 3-osobowego na widok bezpośredni z oczu bohatera (jednakowoż taką możliwość mieliśmy już w pierwowzorze).

Słowo o mięsie armatnim. Jak to w sequelach bywa, spotkamy tu zarówno starych znajomych, jak też zupełnie nowe maszkar. Te znane z poprzednika odpowiednio dopieszczone wizualnie, zaś nowe zaprojektowano w nieco odmienną konwencję. Jak zapewne pamiętacie, wygląd potworów w jedynce był zainspirowany szerokim wachlarzem najroz-



maitszych kar śmierci. W S2 podporządkowanie takowe będzie kontynuowane, jednak tym razem spotkamy się z ucieleśnieniem miejskiego rozkładu, nędzy, biedoty, brutalnych morderstw i gwałtów. Całe zło współczesnych metropolii będzie miało w tej grze swój cielesny, potworny kształt. Najprawdopodobniej spotkamy także uzbrojonych ludzi, a ci, jak na ludzi przystało, będą nieco bardziej rozgarnięci niż monstra, a na dodatek zostaną nieźle wyposażeni.

Według zapewnień twórców, nacisk w 2 część zostanie położony jeszcze bardziej na akcję, więc i ekwipunek naszego herosa poddano pewnym modyfikacjom, m.in. poszerzając go o dodatkowe zabawki. Co ciekawe, wzorem współczesnych FPS-ów w danej chwili będziemy mogli przy sobie dzierżyć jedynie 2 spluwy. Nie powiem, bym był zadowolony z takiego rozwiązania w horrorze, no ale nic – trudno.



Dodatkowym urozmaicheniem mają być walki wręcz: na gołe pięści, noże, a nawet metalowe rury (było, nie było, broń to bardzo skuteczna, rozstawiona przez serię Silent Hill). Generalnie gra ma być trudniejsza, można też najprawdopodobniej zapomnieć o zapisywaniu jej w dowolnym momencie.

To z grubsza byłoby tyle. Cóż, mimo że jedyńka jako dreszczowiec wypadła dość blado (w moim odczuciu przynajmniej), z całą pewnością była niezłą grą akcji. Chętnie więc wyruszę na zakrwawione ulice Baltimore, by dzierząc w spoczonej dłoni obrzyzną znów rozprawić się z piekielnymi bestiami. Jako przekąska marząca umilić oczekiwania na SH5 może być nieźle. No to do jesieni... [GDA]



GDZIE CHCESZ WALCZYĆ I ZWYCIEŻAĆ?



NA REALISTYCZNYM
POLU WALKI
WSPÓŁPRACUJĄC
Z KUMPLAMI
Z ODDZIAŁU?



CZY W ŚWIECIE
PRZYSZŁOŚCI
Z JETPACKAMI,
BLASTERAMI
I OSTRĄ AKCJĄ?

TERAZ MASZ WYBÓR!
DWIE REWELACYJNE STRZELANKI FPP:
DELTA FORCE: HELIKOPTER W OGNIU
Z DODATKIEM TEAM SABRE I TRIBES: ZEMSTA
RZUCĄ CIĘ W WIR WALKI!



Delta Force: Helikopter w Ogniu
z dodatkami Team Sabre



Tribes: Zemsta

DOBRA CENA • DOBRA CENA
59⁹⁰
ZŁOTYCH

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
CD PROJEKT

JUŻ W SPRZEDAŻY!

NOVALOGIC

SIERRA

VIVENDI
UNIVERSAL

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
CD PROJEKT

© 2005 Novalogic, Inc. Novalogic, logo Novalogic, NovaWorld, Delta Force, Blackhawk Down i logo Delta Force są zarejestrowanymi znakami handlowymi Novalogic, Inc. Team Sabre i logo NovaWorld jest zarejestrowanym znakiem handlowym AM General LLC. i zostało użyte na podstawie licencji AM General LLC. W. AM General LLC 2003. Wszystkie prawa zastrzeżone. © 2005 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sierra, logo Sierra, Tribes, logo Tribes i logo Sierra i logo Sierra są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. W.U.S.A. i lub innych krajach. Vivendi Universal Games i logo Vivendi Universal Games są znakami handlowymi Vivendi Universal Games, Inc.

HUT SĘDZIMIR | RAPORT Z OBLĘZONEGO LOCHU

Wersja obejmuje

początek gry, mniej więcej pierwsze 4-5 godzin rozgrywki z calości, która – zgodnie z obietnicami twórców – ma oferować ponad 70 godzin zabawy (ok. 50 godzin przeznaczonych na ukończenie głównego questu i ok. 20 godzin na zadania poboczne). Tuż po uruchomieniu gry trudno dostrzec większe różnice między Dungeon Siege'iem II a jego poprzednikiem. Jak jednak twierdzi Chris Taylor, twórca obu gier (ma na koncie także kultową strategię Total Annihilation), szef zespołu Gas Powered Games – „Na pierwszy rzut oka obie części Dungeon Siege'a nie różnią się zbyt wiele od siebie, to jednak, kiedy zagrasz w dwójkę, trudno będzie ci wrócić do jednynki”.

Ma rację, bowiem klasa i wysoki poziom Dungeon Siege'a II kryje się w szczegółach, w drobnych w większości elementach, które poprawiono w stosunku do oryginału lub dodano zgodnie z sugestiami graczy. W efekcie powstał tytuł, który ma szansę przyciągnąć przed monitory rzeszę miłośników gatunku RPG – zarówno tych hardcore'owych, jak i mniej fanatycznych. To gra, w którą łatwo „wejść”, kryje jednak tyle głębi, że zapewnia wiele godzin doskonałej rozrywki. (A przynajmniej takie wrażenie sprawia przez pierwsze 4-5 godzin...)

Jedna postać, cztery rasy

Ekran wyboru postaci, pierwsza rzecz, na którą trafiamy po rozpoczęciu gry

w trybie single, jest dużo prostszy niż w typowych grach RPG. Określasz tu jedynie rasę postaci (decydujesz między człowiekiem, półgigantem, elfem i leśną driadą), jej pleć, wybierasz jeden z kilku wizerunków twarzy. Jest to bezpośrednią konsekwencją zastosowanego w grze systemu rozwoju postaci, w ramach którego o umiejętnościach, specjalizacjach i współczynnikach bohatera decyduje to, jak prowadzi go gracz, z jakich broni czy czarów korzysta.

Podobnie jak w jego poprzedniku, postacie w Dungeon Siege'u II nie mają określonej klasy – stają się kimś na kształt wojownika, jeśli często walczą wręcz; rzucając czary bojowe, nabywają zdolności typowe dla czarodziejów itd. System rozwoju postaci i całą

Dungeon Siege II już nie „gra się sam”

jego głębie – bo mimo prostoty jest on bardzo złożony – opisujemy na pewno przy okazji recenzji. Teraz warto dodać jeszcze tylko tyle, że w nowej produkcji Gas Powered Games pojawiło się także, wcześniej nieobecne, **drzewko umiejętności**, podobne do tego z Diablo II. Dzięki niemu postacie prowadzone przez dwóch graczy mogą się różnić nawet wtedy, kiedy przez dużą część gry oboje korzystali z tych samych rodzajów broni czy czarów, podczas gdy w „jedynce” takie postacie były niemal identyczne.

Jedna gra, trzy poziomy

Po stworzeniu postaci pozostaje jeszcze jedna rzecz do wyboru – poziom trudności. Na początku gra oferuje tylko jeden tryb-

DUNGEON SIEGE II

Zbyt wiele minęło od premiery pierwszego Dungeon Siege'a, by gracze czekali na ukazanie się jego kontynuacji z prawdziwą niecierpliwością. Nadszedł jednak czas, by przypomnieć sobie ten tytuł – graliśmy w beta wersję DS II, która zrobiła na nas niemałe wrażenie!

● Ten mały smoczek po prawej może zostać twoim... ośiołkiem.



poziom trudności gry. Mercenary Mode, przeznaczony dla początkujących postaci. Kiedy go ukończysz, grę będziesz mógł rozegrać jeszcze co najmniej dwa razy, w trudniejszych Veteran Mode i Elite Mode. Tryb pierwszy pozwala doprowadzić postać do 39 poziomu doświadczenia, tryb kolejny do 69 poziomu, a ostatni powyżej 70 poziomu. W każdym z nich różne będą współczynniki i rodzaj napotkanych potworów, inne skarby będzie można odkryć wykonując zadania zlecane przez postacie niezależne. Szkoda że inni programiści nie biorą przykładu z Gas Powered Games i rzadko kiedy dbają o to, by do ich produkcji było po co wracać.

Udostępniona dziennikarzom wersja rozpoczyna się tak samo jak pełna gra – w obozie najemników, w okopach na skraju pola bitwy z dijadami. Pierwsze kilka minut to połączone z właściwą grą samouczek, kilka wskazówek, jak wybierać broń i jej używać, rzucać czary, używać przedmiotów. Tęskniąca prowadzi do bitwy, niestety nie interaktywnej – na ekranie widzisz tylko animację, w której na pole walki wchodzi potężny, wielorekły stwór. Jednym ruchem pozabawiający życia kilku najemników jednocześnie. Bitwa okazuje się przegrana – w wyniku nieoczekiwanej zdrady – zanim twój bohater zdążył wziąć w niej udział, jako jeniec trafia do więzienia driad i tu dopiero zaczyna się prawdziwa rozgrywka – dostajesz pierwsze, na razie proste, questy,

a świat gry bardziej się otwiera (w sekwencji początkowej jest tylko jedna ścieżka, z której nie da się zbroczyć). Widzieliśmy również późniejszy fragment gry, mniej więcej w połowie głównego wątku fabularnego, rozgrywany w mieście Aman'lu, na wysepkach Elen'Lu oraz w świątyni Istaura i Isteru. To wystarczająco duży przekrój, by móc ocenić grywalność Dungeon Siege'a II i zmiany, jakie zaszły w stosunku do oryginału.

Jedna drużyna, dwa tryby

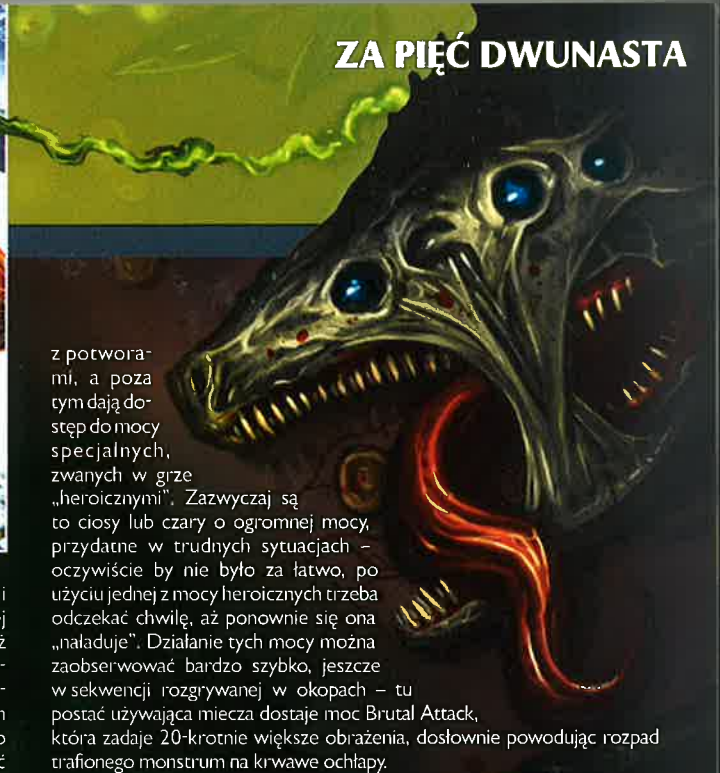
Jedną z dwóch najważniejszych wad pierwszego Dungeon Siege'a była automatyzacja zbyt wielu czynności, w tym przede wszystkim walki. Wystarczyło tylko raz kliknąć grupę potworów (a nawet obok nich), by główny bohater (rzekomo sterowany przez gracza), wraz z pozostałymi członkami drużyny (sterowanymi przez komputer), samodzielnie rozgromił wroga. Teraz jest inaczej. Potwory atakują się kilkakrotnie każdego z nich z osobna, a twój komputerowi pomocnicy, w zależności od wybranego trybu walki albo wykonują twoje rozkazy (mirror mode), albo radzą sobie sami (rampage mode). Nawet w tym drugim przypadku są jednak mniej agresywni i nie rzucają się na ślepo w pościg za przeciwnikiem, zupełnie nie zważając na konsekwencje. To proste rozwiązanie sprawia, że masz wrażenie większego uczestnictwa w walkach – Dungeon Siege II już nie „gra się sam”.

Świetne wrażenie robi system rozwoju postaci, a szczególnie drzewko umiejętności. Mają one realny wpływ na walkę, pozwalają opracować własne taktyki starć

Gra zapowiada się naprawdę wyśmienicie



Jedni widzą białe myszki, inni czerwone kotki.



z potworami, a poza tym dają dostęp do mocy specjalnych, zwanych w grze „heroicznymi”. Zazwyczaj są to ciosy lub czary o ogromnej mocy, przydatne w trudnych sytuacjach – oczywiście by nie było za łatwo, po użyciu jednej z mocy heroicznych trzeba odczekać chwilę, aż ponownie się ona „naładuje”. Działanie tych mocy można zaobserwować bardzo szybko, jeszcze w sekwencji rozgrywanej w okopach – tu postać używająca miecza dostaje moc Brutal Attack, która zadaje 20-krotnie większe obrażenia, dosłownie powodując rozpad trafionego monstrum na krwawe oclapy.

Numer jeden?

W wersji beta widać również, że twórcy Dungeon Siege'a II wciąż dążą do uproszczenia „stałych fragmentów gry”, sprawienia, by zabawa była jak najbardziej przyjemna. Ponownie możesz np. podnosić wszystkie przedmioty wciskając tylko jeden klawisz. Gra automatycznie ubiera cię w nowy ekwipunek, a jeśli masz już w inwentarzu przedmiot tego samego typu, podpowiada, który jest lepszy. Znacznie rozbudowany został Journal, w którym m.in. zapisywane są wszystkie informacje zdobyte podczas gry. Częścią Journala jest również bestiariusz, w którym – wraz z kolejnymi wygranymi potyczkami z potworami – pojawia się dokładny opis napotkanych ich rodzajów, wraz z podpowiedziami, jak najlepiej sobie z nimi radzić. Świetnie rozwinięto pomysł na juczne zwierzątko – osiołek znany z jedyńki dostał towarzystwo w postaci innych, bardziej fantastycznych gatunków zwierząt. Teraz można rozwijać ich współczynniki i umiejętności karmiąc je... znalezionymi przedmiotami. To świetna zabawa!



Dzięki efektom cząsteczkowym nawet w dużym przybliżeniu gra wygląda nieźle.

Gra zapowiada się naprawdę wyśmienicie, choć są jeszcze pewne niedociągnięcia. Na jej ostateczną ocenę wpłynie na pewno tryb multiplayer – na razie wiemy, że obsługuje on jedynie grę typu co-op (gracze współpracują ze sobą) w trzech różnych trybach przeznaczonych kolejno dla 4, 3 i 2 graczy. Na tym etapie trudno także powiedzieć coś więcej o fabule, a była to przecież jedna ze słabości pierwszego Dungeon Siege'a. Na szczęście Chris Taylor przy każdej okazji podkreśla, że tym razem będzie inaczej, co znaczy, że cały zespół Gas Powered Games dostrzegł to niedociągnięcie.

Trzeba przyznać, że nawet beta Dungeon Siege'a II dokumentnie wciągnęła mnie na kilka ładnych godzin. A to bardzo dobrze wróży pełnej wersji. Aha – jeszcze jedno. Gra spodebala się nam tak bardzo, że przygrywaliśmy DUŻĄ związaną z nią niespodziankę. Szczegóły za miesiąc! [GDA]

HUT SĘDZIMIR | COUNTER STRIKE + HALF-LIFE = BET ON SOLDIER

BET ON SOLDIER

Kasa rządzi światem – to wiemy nie od dzisiaj. Dawno jednak nie było gry, która tak dobitnie dowodziłaby tego twierdzenia jak Bet on Soldier.



Tu nie ma oszustw, to normalny screen złapany z gry!

O Bet on Soldier słyszałem już jakiś czas temu, przyznam jednak, że nigdy nie traktowałem tego tytułu poważnie. Ot, kolejny futurystyczny FPS kodowany w pocie czoła przez jakichś Francuzów, których jedynym dotychczasowym osiągnięciem była niezła, ale w żadnym razie nie wybitna gra Iron Storm (firmowany jeszcze nazwą 4X Studios). Tym większe więc było moje zaskoczenie, kiedy odpaliłem wersję beta, wysłaną do naszej redakcji przez polskiego dystrybutora tego tytułu, firmę Techland. To naprawdę niezła produkcja!

Kasa, szmal, salata

Do rzeczy. Bet on Soldier to futurystyczny FPS, którego twórcy – paryskie studio Kylonon – dołożyli starań, by rozszerzyć standardową mechanikę gatunku o kilka pomysłów albo zupełnie nowych, albo przy-

najmniej wykorzystanych na nowy sposób. Fundamentalną zmianą, mającą konsekwencje dla całej gry, jest oparcie wszystkiego o pieniądze. Kasę, szmal, salate, zielone. Podobnie jak w sieciowym shooterze Counter-Strike, przed rozpoczęciem misji wybierasz ekwipunek, za który płacisz gotówką. Decydujesz o tym, jakiego rodzaju pancerzem będzie chroniona twoja postać i czy będzie miała ze sobą tarczę (z ang. riot-shield) przydatną, kiedy posługujesz się tylko pistoletem, określasz rodzaj i model broni, jaką weźmiesz ze sobą do boju. Możesz także wynająć jednego lub dwóch najemników reprezentujących różne klasy postaci, zbliżone do tych znanych z sieciowych shooterów, jak np. Battlefield 2. Przed rozpoczęciem misji wskazujesz również Czempiona, z którym zmierzysz swoje umiejętności w określonym momencie poziomu.

Li ar'ze czempions!

By wytłumaczyć, o co chodzi z Czempionami, muszę napisać kilka słów o fabule. Akcja gry toczy się w przyszłości, w czasach gdy świat Zachodu targany jest brutalnym konfliktem między frakcjami W.R.F. a U.A.N (brzmi trochę jak nazwy osiedlowych składów rapowych). Choć wojna pochłania wiele ofiar, jest również całkiem niezłym interesem – szczególnie dla stacji telewizyjnych relacjonujących wydarzenia z linii frontu.

Jedna z nich ma nawet specjalny program zatytułowany Bet on Soldier, który na żywo przedstawia starcia najbardziej bohaterskich, dzielnych wojaków – właśnie Czempionów. Główny bohater gry, Nolan Daneworth, jest również takim Czempionem, jego motywacją nie jest jednak sława czy pieniądze, a zemsta. Zanim zajął się wojaczką, wiódł spokojne i sielskie życie ze swoją rodziną – aż do czasu, kiedy w ataku Czempionów jego majątek spłonął, a żona i dzieci zginęły. Od tej chwili bierze udział w wojnie – wykonując beznamiętnie kolejne rozkazy dowództwa, tak naprawdę jednak polując na Czempionów, zabójców jego rodziny. Dlatego też na każdym poziomie gry znajdują się jedna lub dwie lokacje, w których walczysz z wybranym przed rozpoczęciem misji Czempionem – na pokonanie go masz ograniczony limit czasu, a wszystko na bieżąco relacjonuje B.O.S. TV.

Wojskowa kasa oszczędności

W wersji gry, z którą miałem przyjemność się zapoznać, Czempioni nie są szczególnie trudni do pokonania. Często skutkuje najprostszą i najbardziej brutalną taktyką polegającą na wpakowaniu w przeciwnika całego posiadanego żelastwa, bez większych uników, pościgów, prób obejścia wroga z boku czy od tyłu. Warto by było, by skala trudności walki z Czempionami jednak wzrosła, wtedy gracz miałby wrażenie, że rzeczywiście pokonał Mistrza.



Zieloni atakują!!!

Tym bardziej że sama gra we wszystkich fragmentach – poza walką z Czempionami – jest dużo trudniejsza. **Wersja beta** zawierała jedynie trzy, za to bardzo rozbudowane, misje trybu single player. W jednej z nich należało dostarczyć rozkazy do dowództwa, przedzierając się przez frontowe okopy, w drugiej podłożyć ładunki wybuchowe w środku miasteczka opanowanego przez przeciwnika, w trzeciej, najtrudniejszej, obronić własną bazę przed atakiem sił wroga. Pełna wersja gry w trybie single **podzielona będzie na ligi o rosnącym poziomie**, w każdej po kilkakilkanaście misji (ich liczba nie jest jeszcze znana). Kampanię rozpoczynać będziemy z pewną niewielką kwotą – to, co zarobimy i to, co wydamy przez kolejne misje, będzie się sumować, co oznacza, że w **Bet on Soldier** nie wystarczy ukończyć misji – trzeba będzie to zrobić jak najmniejszym kosztem!

Inżynier! Inżynier!

Będzie to o tyle trudne, że pieniądze wydaje się nie tylko na początku misji, wybierając uzbrojenie. Również w jej trakcie płacisz za naprawę pancerza, uzupełnienie amunicji (im potężniejsza broń, tym pociski droższe), a także za... **zapisanie stanu gry**.

Nietypowo rozwiązano kwestię energii – Nolan ma dwa związane z tym wskaźniki, jeden przedstawiający stan pancerza, drugi jego „zdrowie”. Ten pierwszy podzielony jest dodatkowo na trzy części przedstawiające od-

Podobnie jak w sieciowym shooterze Counter-Strike, przed rozpoczęciem misji wybierasz ekwipunek, za który płacisz gotówką.

dzielnie opancerzenie dolnej, środkowej oraz górnej części ciała i oczywiście spada, gdy dostajesz kulka, serią czy granatem. Kiedy wskaźnik pancerza spadnie do zera, Nolan nie jest już chroniony i kolejne trafienia zaczynają odejmować mu zdrowie, a tego parametru w trakcie trwania misji podnieść już nie można. Opancerzenie można jednak reperować albo w specjalnych maszynach (za pieniądze!), albo przywołując najemnika reprezentującego klasę Engineer (a za wzięcie go na pole walki również płacisz przed rozpoczęciem misji). Na szczęście w trakcie misji możesz także zarobić nieco gotówki. Kasę dostajesz za wykonywanie zadań, za zabijanych przeciwników oraz za zwycięskie pojedynki z Czempionami.

Strefa walki

Te uduziwienia nie miałyby jednak większego znaczenia, gdyby nie to, że **Bet on Soldier** to całkiem niezły shooter. Trzy zaprezentowane misje są zróżnicowane i ciekawe, cały czas coś się w nich dzieje. Przez większą część czasu towarzyszą ci inni żołnierze – wynajęci najemnicy, którymi możesz w niewielkim stopniu dowodzić, lub wojacy walczący po-

twojej stronie konfliktu – zachowujący się całkiem rozsądnie, korzystający z granatów, tarcz, zasłon terenowych.

Poziomy są tak zaprojektowane, że starcia ogniowe są emocjonujące, a dzięki głośnym efektom dźwiękowym i niezłym animacjom trafienia sprawiają wrażenie ostrych i brutalnych. Co prawda, podobnie jak w **Iron Storm**, masz wrażenie, że przeciwnik pada dopiero wtedy, kiedy wpakujesz w niego tonę ołowiu, ale tu przynajmniej dzięki tak, a nie inaczej zaprojektowanemu systemowi zdrowia/pancerza, wydaje się to bardziej „realistyczne”. Więcej niż tylko porządny model fizyki robi wrażenie, ale w chwili obecnej zaimple-

mentowany jest jak gdyby tylko do połowy – metalowe skrzynie reagują na ostrzał z broni palnej, ale już szybko zbić w ten sposób nie można.

W grze pojawiają się również **duże roboty bojowe**, z którymi nie tylko walczysz, ale możesz również nimi sterować, a to od zawsze nieodmiennie zwiększa frajdę futurystycznych FPS-ów. Na dodatek **Bet on Soldier** świetnie wygląda (z wyjątkiem drewnianej animacji bieganiny), a jego oprawa graficzna ma zostać jeszcze poprawiona przed wypuszczeniem gry na rynek.

Poprawki i premiera

Lista poprawek, które mają się pojawić w finalnej wersji gry, jest zresztą przedstawiona w dokumentacji dołączonej do dema. Autorzy piszą, że m.in. zwiększą poziom trudności podczas walki z Czempionami, zwiększą poziom interaktywności lokacji, rozbudują animacje żołnierzy.

Mówiąc krótko, naprawiać kwestie budzące w chwili obecnej największe zastrzeżenia – dobrze, że dostri zęgają te same błędy, co niezależni testerzy (czyli my). Jeśli obietnice te zostaną spełnione, **Bet on Soldier** może zrobić niemałego i niemiłego jednocześnie psikus wielkim FPS-om nadchodzącym w drugiej połowie roku, bowiem ukaże się wcześniej (już we wrześniu!) i – po poprawkach – zdobędzie sympatię i uznanie graczy! **[GDA]**

» Wygląda ładnie, sam powiedzi?!

» Jeśli się postarasz, będziesz mógł pokierować jedną z tych maszynek.

» Za wszystko trzeba płacić – i za amunicję, i za pancerz.

W ROLACH GŁÓWNYCH:
PIOTR FRONCZEWSKI i BORYS SZYC

The BARD'S TALE

OPOWIEŚCI BARDA



12+
www.pegi.info

POLSKA WERSJA
PL
NAPISY I DIALOGI

PC
DVD
ROM

99,90
PLN

W SKLEPACH JUŻ 24 SIERPNIA!

W POSZUKIWANIU ZŁOTA I ZADYMY!



Brian Fargo producent takich gier
jak **FALLOUT** i **BALDUR'S GATE** stworzył
kolejną wspaniałą, ale zarazem inną
niż wszystkie pozostałe grę RPG



OCENA: 9/10

Rekomendowana polska strona: www.bardstale.cenega.pl
www.thebardstale.com

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

INXILE
entertainment



UBISOFT

© 2005 inXile entertainment. All rights reserved. The Bard's Tale is a trademark or registered trademark of inXile entertainment in certain countries; and is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in certain other countries where it is used under license. inXile entertainment and the inXile logo are trademarks of inXile entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Microsoft, are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.

TEMAT NUMERU
HITMAN: BLOOD MONEY

ON'IK

▶ PRODUCENT: IO INTERACTIVE

▶ WYDAWCA: GEMEGA

▶ DATA WYDANIA: POZDZATEK 2006

▶ INTERNET: WWW.HITMAN.COM

Wszedł do opery. Jak zwykle elegancko ubrany – w garnitur wyglądający jak tysiąc dolarów. Rozejrzał się. Jednak nie w taki sposób, w jaki zwykli to czynić ludzie, którzy znaleźli się przypadkowo na obcym terenie. On tylko się upewnił, że wszystko jest na swoim miejscu. Doskonale wiedział, gdzie jest i po co się tu znalazł.

Możesz – oczywiście odpłatnie – ulepszać swoją broń. Zwiększ szybkostrzelność, celność, dodaj lunetę, tłumiki...

HITMAN™

BLOOD  MONEY

Na przejście 13 oferowanych przez grę misji
potrzeba będzie co najmniej 20 godzin grania.

TEMAT NUMERU
HITMAN: BLOOD MONEY



Warto się zmie-
niło od 2000 roku, kiedy
to tajemniczy lisy zabójca z wy-
tatuowanym kodem kreskowym na
potylicy ukazał się na PC po raz pierwszy. Na
rynku od tamtego czasu pojawiła się masa
innych skradanek, sam Hitman doczekał się
dwóch sequeli (Hitman 2: Silent Assassin
i Hitman: Contracts), które przyjmowane
były dość ciepło, choć już Contracts sprawiał
wrażenie, że duńskiej ekipie skończyły się
pomysły. Blood Money to niekorzystne wra-
żenie ma zatrzeć. Czy się uda?

Zgłosił się do szatni po uniform sprzątacza. Ku
zdziwieniu obsługującego go starszego je-
gamaścia przybył po chwili rozmyślił się
i zrezygnował z oferowanego mu ubrania.
Grzecznie dziękując, odszedł. Gdyby szatniarz
był bardziej spostrzegawczy, zauważyłby, że
oddany mu strój był nieco lżejszy niż poprzed-
nio.

Gra prezen-
rowana była oczy-
wiście na targach E3, tam
pokazano jeden z etapów – Operę.
Kilka tygodni po targach Io Studios zaprosiło
do swojej siedziby wybranych dziennikarzy
europejskich, którzy mieli okazję porozmar-
wiać z twórcami, przyjąć się pracy nad grą
od kuchni i wreszcie – pogrążyć w jeszcze dwa
etapy – ośniewające Las Vegas i imprezę
bożonarodzeniową w willi a la Hugh Hefner.
Nie muszę oczywiście wspominać, że nie
mogło tam zabraknąć CD-Action?

Szedł spokojnie po budynku, obserwując nie-
chętnie spojrzenia zmudzonych ochroniarzy.
Wiedział, że nie należy im wchodzić w drogę.
Ciężko nie mają poczucia humoru. Wystarczy
wejść w miejsce, do którego bronią dostęp, a
nie ma co liczyć na taryfę ulgową. Smutni

panowie po prostu
wyciągają broń i zaczynają
strzelać bez uprzedzenia.

Na początku krótko o fabule. Agencja ICA
(zrzeszająca płatnych morderców – żeby nie
było wątpliwości), dla której pracuje 47, ma
kłopoty. Jej pracownicy giną w kolejnych za-
machach i w pewnym momencie Hitman
traci z nią całkowicie kontakt. Obawiając się,
że jest kolejnym celem, wyjeżdża do Amery-
ki, by kontynuować swoją mroczną karierę...
Wszystkie misje będą oplecione jedną nicią
fabularną, ponoć sensowną i zrealizowaną
z hollywoodzkim rozmachem. Ale tak wyglą-
dają wszystkie

dają wszystkie
zapowiedzi, prze-
jdźmy więc do
tego, co rzeczywi-
ście udało mi się
zobaczyć.

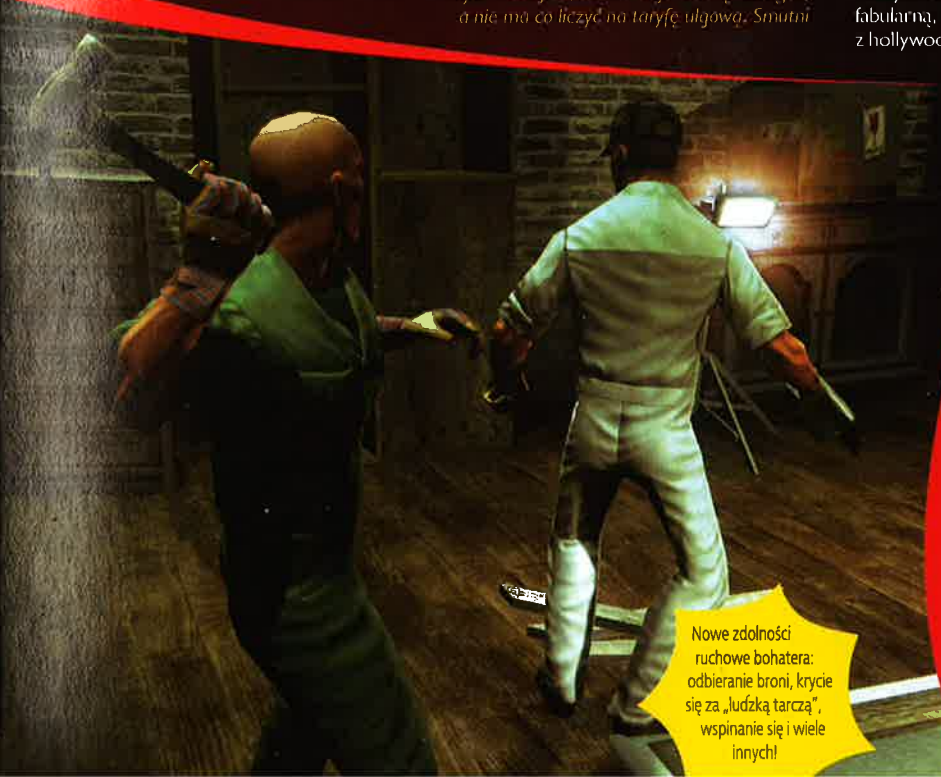
Kiedy chodził po wytwor-
nych korytarzach, słyszał
odbywające się próby. Znal
doskonale tę sztukę. Szczeg-
ólnie podobał mu się frag-
ment egzekucji śpiewaczki.
Niemiecki oprawca wyciągał
bardzo dobrą replikę Mausera,
rozlegał się strzał, a kobie-
ta, tracąc powoli głos, osuwała
się na podłogę.

Od razu powiem, że to, co
zobaczyłem, zbytnio mnie
nie zaskoczyło. Za sprawą
Blood Money seria Hit-
man na pewno nie zy-
ska zupełnie nowej
jakości, ale i nie



Vin „Agent 47”
Diesel

Film „Hitman” wyszedł w 2007
roku, na razie wiadomo o nim
tyle, że główną rolę zagra... Nie
kto inny jak Vin Diesel, aktor
znany m.in. z „Kronik Rickiego”
i „XXX” 602, ról, które nie
sądzę o umiejętnościach ak-
torskich Vina, fryzurę do tej roli
ma idealną.



Nowe zdolności
ruchowe bohatera:
odbieranie broni, krycie
się za „ludzką tarczą”,
wspinanie się i wiele
innych!

odejdą od niej zapamiętali fani. Zamiast drastycznych zmian twórcy zaserwowali nam kilka umiających rozgrywkę różnic. Zaczniemy może od tej najbardziej widocznej – w BM tysy agent doczekał się wreszcie nowego, skrojonego na miarę silnika. Grafika teraz prezentuje się jeszcze lepiej niż w poprzednich częściach – szczególnie efektowne są duże przestrzenie, które mogłem – na przykład – podziwiać z okna hotelu w Las Vegas. Feeria barw i festiwal fajerwerków w oddali wspaniale oddały klimat tego magicznego miejsca.

Grafika to jednak nie tylko silnik, ale również tekstury, a nawet... architektura. Tu trzeba przyznać, że lo Studios stanęło na wysokości zadania, serwując graczom wspaniałe budowle zaprojektowane przez dyplomowanych architektów. Kiedy więc będziecie się przechadzać po budynkach, możecie być pewni, że swobodnie mogłyby one stać w rzeczywistości i się nie zawalić. Zaś o teksturach wspominam dlatego, że gra tworzona jest jednocześnie na trzy platformy – poza PC również na PS2 i Xboxa.

Obserwacja – to było to, w czym był niezrównany. Wiedział, kto i kiedy wchodzi do przebieżalni, czym się zajmuje ekipa remontowa, a nawet to, że jeden z ochroniarzy VIP-a obserwującego przedstawienie lubi sobie pospać na służbie. Potrafił z takich informacji zrobić dobry użytek.

Producenci wykonali w Blood Money kilka ruchów, które miały zachęcić do gry nie tylko rasowych taktyków, ale i również wielbicieli szybkich shooterów. Każde zadanie, według zapowiedzi, przejść będzie można na około osiem sposobów, w tym również prawdopodobnie wśród nich znajdzie się metoda „na Rambo”. To jednak tylko teoria, bo po chwili gry byłem już pewien, że na przejście misji bez co najmniej kilkudziesięciominutowego obserwowania lokacji i zachowań poszczególnych postaci nie ma co liczyć na dobry wynik. Co ciekawe jednak, dla najbardziej unikających myślenia graczy przygotowano specjalny system podpowiedzi, dzięki któremu nie



Zmieniony system sterowania: możesz poruszać kamerą niezależnie od kierunku, w którym idzie bohater.



Pieniądze wracają do serii w glorii i chwale, stając się głównym uczestnikiem i katalizatorem zdarzeń.

Do twarzy mu było w stroju robotnika, o ile można tak powiedzieć. Zasadniczo bowiem prezentował się tak samo dobrze niezależnie od ubioru. Cokolwiek na siebie nie założył, wyglądał jednakowo dumnie. To typ człowieka, który nawet w różowych bokserkach i słomkowym kapeluszu potrafiłby patrzeć z godnością na samego króla.

To jednak oczywiście tylko szczegóły umilające rozgrywkę, ale niewiele tak naprawdę zmieniające. Dużo większe różnice w stosunku do poprzednich części znaleźć będzie można w poruszaniu się Hitmana. Nowych zachowań będzie kilka, ale znacząco będą mogły zmienić taktykę rozgrywki. Poza wspinaniem się i przemnykaniem po gzymsach płatny zabójca będzie się potrafił również ukryć w cieniu i zawisnąć u sufitu. Pamiętacie „Leona Zawodowca” czy Splinter Cella? To teraz pomyślcie, że akcje typu: wejscie do windy, przejście nad sufit i powieszenie na strunie fortepianowej niczego się niespodziewającego człowieka będą w Blood Money chlebem powszednim. Czyżby Agent 47 brał lekcje u Sama Fishera?

Z nowości warto też wymienić opcje, które przydadzą się tylko wtedy, gdy będzie naprawdę gorąco. Gdy podejdziesz blisko do strzelającej do ciebie postaci, bez większej trudności możesz jej odebrać broń, o ile oczywiście wcześniej nie zginiesz. Bardzo skuteczną taktyką jest również pozyskanie sobie żywej tarczy, co w Blood Money też będzie możliwe. Zza zasłony zrobionej z jarkiego spanikowanego przechodnia można strzelać do policji i ochrony dość swobodnie, gdyż wahają się oni przed odpowiedzią. To wszystko jednak zwraca na bohatera dużo

niepotrzebnej uwagi, której najlepiej uniknąć. Tym razem nawet Hitman sam w tym pomaga – jeśli przechodzi obok przypadkowych ludzi trzymając w ręku broń (bo gracz zapominał jej schować), sam ukryje ją za plecami, unikając niepotrzebnego rwetesu.

Na uwagę zasługuje również nowy system kierowania kamerą, która porusza się niezależnie od bohatera – to znaczy postacią kierujemy kursorami, a myszką ustalamy kąt patrzenia, nie ingerując w ruch. Pozwala to co prawda na oglądanie agenta z niecodziennych perspektyw, ale trzeba się do tego przyzwyczaić – rozwiązywanie to nie jest zbyt intuicyjne. Zmiana sterowania zresztą raczej bardziej przyda się posiadaczom konsol, choć i blaszakowcy po przyzwyczajeniu się docenią obserwowanie akcji z niektórych punktów kamery, jakie dodatkowo wzmogą wrażenie „filmowości” gry.

Właściwy strój potrafi zdziałać dużo więcej niż klucz. Człowiek odpowiednio ubrany jest dla innych niewidzialny. Bez trudu wchodzi do pomieszczeń, które wcześniej były dla niego niedostępne. On o tym wiedział. Wszedł do garderoby. Dasłownię na chwilę. Tyle, ile potrzebna na podmiennienie leżącego w widocznym miejscu przedmiotu.

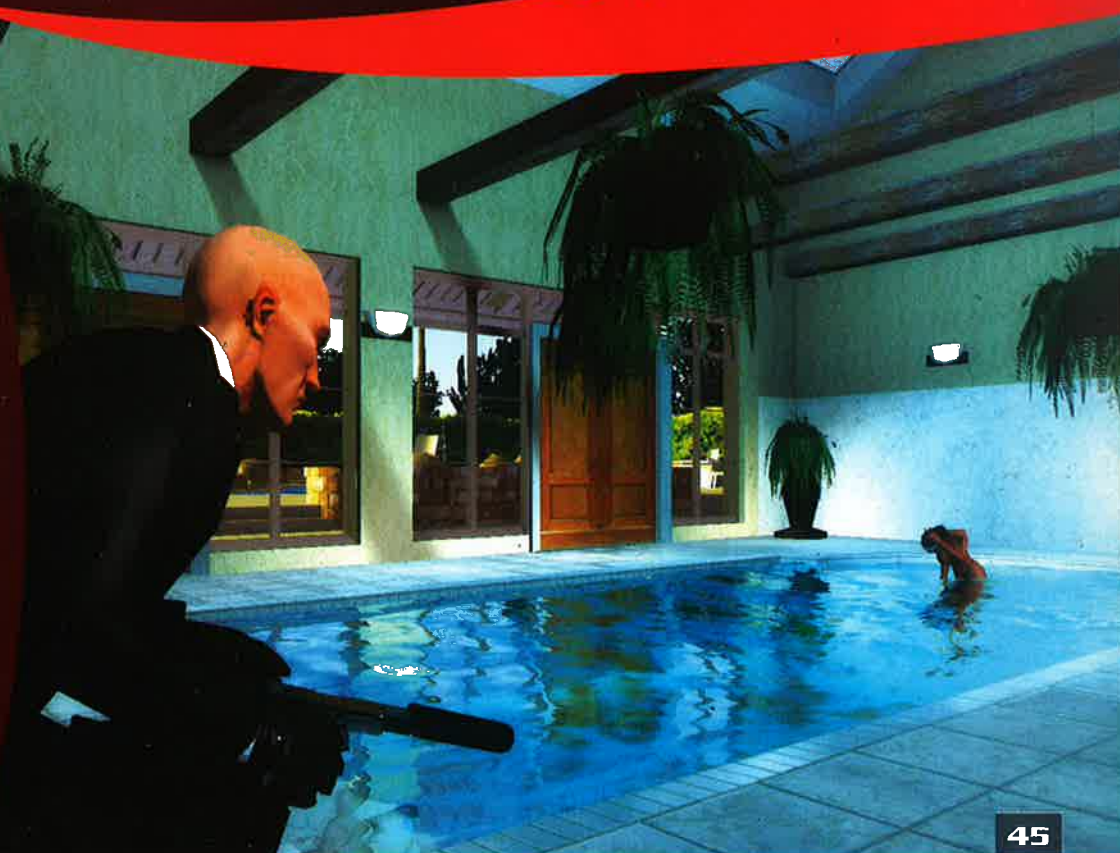
No dobrze, ale jak się do tego wszystkiego ma tytułowa „krwawa forsa”? (Blood Money to angielski termin oznaczający pieniądze, za które popełniono morderstwo.) Ta wraca do serii w glorii i chwale, stając się głównym uczestnikiem i katalizatorem zdarzeń. Ogólnie w grze płacić musisz za wszystko – broń, kamizelki, dodatkowy ekwipunek, interwencję czyszciciela, łapówki dla świadków, policji (a nawet prasy!), cenne informacje i wiele innych elementów.

będą oni musieli biec dzień się godzinami nad jakąś zagadką, o ile oczywiście zdecydują się na kupno gry. Autorzy zapowiadają, że na przejście 13 oferowanych przez grę misji potrzeba będzie co najmniej 20 godzin grania. To dobry wynik jak na dzisiejsze standardy.

Potrafił poruszać się bezszelestnie. Ludzie często bardzo się dziwili, gdy po odwróceniu się zauważali go zaraz za swoimi plecami – eleganckiego mężczyznę z pokerowym wyrazem twarzy. Niektórym nawet zdarzyło się że zdziwieniem krzyknął. Robotnik jednak nie wyartykułował najcichszego odgłosu. Nie zdążył, po chwili struna fortepiano-wa zaczęła mu się na szyi ze zbyt wielką siłą.

Każda misja może zostać zakończona w perfekcyjny sposób, choć będzie to ponoć niesamowicie trudne. „Perfekcyjny” oznacza tutaj taki, w którym liczba zabitych nie będzie przekraczała niezbędnego dla wykonania zlecenia minimum i zarazem nikt Hitmana nie zobaczy. Do tego aby osiągnąć pełny sukces, musi wyjść on z miejsca zbrodni w tym samym stroju, w jakim wszedł.

Po każdym wykonanym zadaniu gracz będzie mógł poczytać artykuły w gazetach o swoich dokonaniach. Najlepiej, gdy pismacy nie będą mieli wielkiego zdjęcia i zbyt wielu informacji... Poza tym jednak samo czytanie prasy ma być ciekawym źródłem informacji o minionej misji – w artykule zostaną podane wszystkie najważniejsze dane, jak np. liczba zabitych, rannych oraz zeznania świadków. Jak zapewnił mnie człowiek odpowiedzialny w to za ten element gry, liczba artykułów (które tworzone będą z wcześniej ustalonych elementów, zmieniać się będzie tylko ułożenie oraz dane) będzie nieskończona. Zaś tytuły gazet (naturalnie fikcyjne) będą się zmieniały w zależności od tego, w jakim mieście działać będzie Agent 47.





W Blood Money, tak jak we wszystkich poprzednich częściach, nie ma co oczekiwać trybu multiplayer.

Oczywiście za wykonane zadanie dostajesz też pieniądze. Naturalnie im czystsza robota, tym większe. Jeśli zabijesz masę cywili i wszyscy cię rozpoznają, nie licz na kokosy.

Na pewno też nie powtórzy się sytuacja z pierwszej części gry, kiedy to po kilku udanych misjach gracz stawiał się krezusem, który mógł kupić wszystko, co oferował sklep. W nowym Hitmanie pieniądze wydawać będzie można również na ulepszanie broni, co w pewien sposób gwarantuje, że nigdy gotówki nie będzie zbyt wiele. Każda pukawka ma od dwóch do pięciu upgrade'ów (luneta, tłumik, szybkostrzelność itp.), nie wszystkie dostępne od samego początku.

Z góry jest piękny widok. Poddasze opery, pod którym zawieszono były żyrandole, nie zostało odpowiednio zaprojektowane. Kto pomyślał, by nie zrobić barierek ochronnych – też to proszenie się

o nieszczęśliwy wypadek! Taki, jaki zdarzył się tego feralnego dnia. Pracownik obsługujący światło najwyraźniej się poślizgnął i spadł z kilkudziesięciu metrów. Wypadki chodzą po ludziach. Zwłaszcza podczas takiego przedstawienia.

Blood Money będzie w całości oparty na skryptach, choć akurat w przypadku tej gry nikt o to pretensji mieć nie może – tym bardziej że nie sposób mówić tu o jakiegokolwiek liniowości. Zabijać cele można na masę sposobów, pojawia się nawet możliwość pozorowania wypadku. Widzisz, że ktoś wychyla się z balkonu? Po prostu cicho się zakradnij za jego plecy i pchnij tak szybko, by nie zdążył krzyknąć. Po jakimś czasie na dole zgromadzi się tłum gapiów i jeśli będziesz miał szczęście, nikt nie pomyśli, że ktoś mógł w nieszczęśliwym zdarzeniu dopomóc.

Skrypty i zachowania NPC-ów bywają też całkiem zabawne. Szczególnie miło wspominać pijaną w trupa (ech, te mordercze porównania same się narzucają) kobietę, która zakochuje się w Agencie 47 od pierwszego wejrzenia i zaprowadza go do swego pokoju. Jej kształty pozostawiają wiele do życzenia, ale zamroczona alkoholem nie zważa na jakiegokolwiek wstyd i zaczyna dla naszego bohatera robić coś, co chyba w zamierzeniu miało być tańcem erotycznym, przypomina zaś podrygi spanikowanej słonicy. Na szczęście gra nie zmusza do zabijania nieszczęsnej kobieciny – wystarczy poczekać, by zasnęła... (Niektórzy maniacy pewnie i wtedy ją dla pewności zadźgają, ale będzie to raczej wbrew hitmańskiej etyce, o ile o takowej można w ogóle mówić.)

Stał na balkonie. Wszystko szło zgodnie z planem, diwa śpiewała doskonale. Nic w tym dziwnego – długo ćwiczyła, przygotowując się do tej roli. Nadchodził koniec przedstawienia,

Im ciszej i „czyściej” wykonasz zadanie, tym więcej zarobisz.



FAR CRY™



Bezkonkurencyjny FPS!

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY! UZNANE, POLECANE, PEWNE!

UZUPEŁNIJ
SWOJĄ
KOLEKCJĘ!

49,90
PLN

aktor grający Niemca, odpowiedzialny za wykonanie egzekucji, tak jak w setkach prób – podniósł broń. Rozległ się huk.

Wersja, w którą dane mi było chwilę pograć, nie była pozbawiona kilku wad. Animacje nie wyglądały jeszcze tak jak powinny, nie dało się przeskakiwać cutsceken (których w grze będzie całkiem sporo, a oglądanie ich po raz – dziesiąty nie jest niczym przyjemnym), ale za to w prawym górnym rogu czasem pojawiała się przydatne okno informujące o tym, co się dzieje w innej części lokacji. Nie cieszyło się jednak, bo ma ono zniknąć w finalnej wersji. Nie oznacza to, że gracz pozostanie bez pomocy. Będzie musiał po prostu bacznie zwracać uwagę nie tylko na to, co widzi, ale i na to, co

słychać dokoła, bo dźwięki dawać będą przydatne wskazówki. W ogóle bez dobrego zestawu głośników gra w Blood Money będzie możliwa, ale na pewno też nieco utrudniona. I na pewno zdecydowanie mniej przyjemna, bowiem muzykę do Hitmana ponownie skomponował nie byle kto – Jesper Kyd, laureat prestiżowej nagrody BAFTA (którą to dostał za stworzenie muzyki do Contracts).

Coś się zmieniło. Diwa straciła głos za szybko, a na jej sukni pojawiła się czarna, powiększająca się plama. Tylko chwila była potrzebna, żeby na scenie i wśród publiczności wybuchła panika. VIP i cała jego świta poderwali się z krzeseł i ruszyli do wyjścia. Nieszczęśliwym trafem nie dobiegli. Ostatnie, co usłyszeli, to wielki huk. Ostatnie, co zobaczyli, to spadający na nich gigantyczny żyrandol...

Na koniec, by nie było za kolorowo, zostawiłem sobie trochę wad, które zauważyłem już po graniu w wersję pre-alfa i krótkiej rozmowie z twórcami. Po pierwsze, gra niewiele się będzie różniła od poprzednich części. Choć teoretycznie nowości jest sporo, w praktyce nie odczuwasz podczas grania jakichś znaczących zmian. Tym bardziej że wady, które mnie zawsze najbardziej irytowały w całej serii, są obecne i tutaj. Pociski nie zostawiają żadnych śladów na ubraniach, więc spokojnie możesz kogoś zabić z shotguna, by później przebrać się w jego ciuchy, które wyglądają tak, jakby właśnie wróciły z pralni. Jeśli wpadniesz w garniturze do basenu, możesz z niego wyjść i nikt nawet nie zwróci uwagi, że wyglądasz nietypowo (coż za galanteria!).

Ale to jeszcze nic: znów, jeśli nie posłuchasz ochroniarzy każących ci się odsunąć, ci po chwili zaczynają do ciebie strzelać, sprowokowani tylko tym, że stoisz w niewłaściwym miejscu. Zapytałem o to jednego z szefów projektu i przyznać muszę, że jego odpowiedź wielce mnie zaskoczyła. Stwierdził, że „owszem, to byłoby ciekawe, gdyby ochrona po prostu Hitmana wypychała za drzwi, ale wtedy byłby problem ze sterowaniem i w ogóle... ale pomyśl mi się podoba, pomyślmy nad tym!”. Moment – naprawdę nie wpadli na to wcześniej?! (A w razie czego pamiętajcie, kto był twórcą tej idei!) :

W Blood Money, tak jak we wszystkich poprzednich częściach, nie ma też co oczekiwać trybu multiplayer. Agent 47 pracuje sam – i koniec. Za to kilka osób z lo coś przebąkiwało, że gra w stylu Hitmana przeznaczona dla trybu wieloosobowego mogłaby być całkiem ciekawa. Czyżby panowie robili coś na boku, czego jeszcze nie zaanonsowali? Jak tylko się o ich planach dowiemy, niezwłocznie damy znać na łamach. To jednak tylko pogłoski – faktem jest zaś, że Hitman: Blood Money pojawi się w sklepach w polskiej wersji językowej na początku przyszłego roku. I stawiam Desert Eagle'a przeciwko Glockowi, że fani się nim nie zawiodą. (Aha – krótką historyjką pisana kursywą to po prostu w miarę swobodny opis przechodzenia etapu w operze.)

Oczywiście nikt nie zwrócił uwagi na tego robotnika, który wyrzucił plastikowy nadajnik, założył szybko garnitur i wyszedł frontowymi drzwiami z opery. Jak zwykle. [CDA]

Z aparatem w lo

Trzeba przyznać, że chłopaki z lo się postarali przed przybyciem przedstawicieli prasy. Biurka wysprzątane, nigdzie wokół nie wałało się nawet najmniejsze pudełko po pizzę, za to na każdym biurku widoczny był gadżet świadczący o profesjonalizmie i zadaniu, które miał do wykonania pracownik. Tak też przy człowieku odpowiedzialnym za modele postaci był opasły podręcznik do anatomii, przy facie od arsenału – replika kałusza i czasopismo o broni, zaś przy koderze... ułożona kostka rubika. taaa! :)



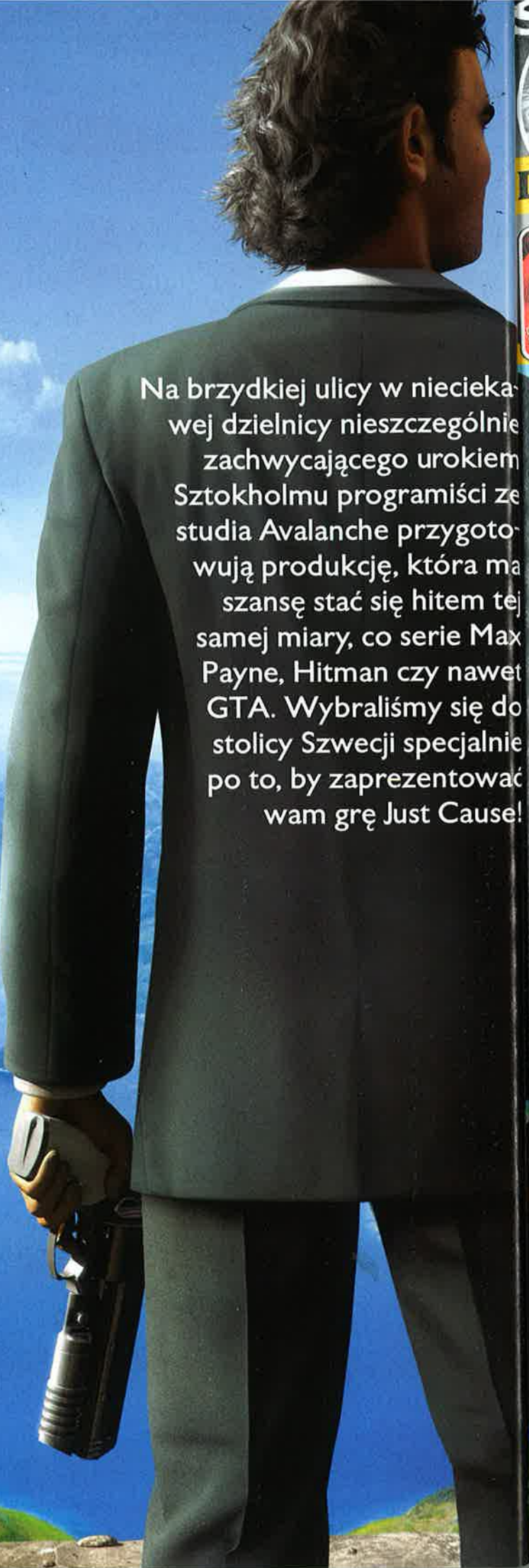
TEMAT NUMERU
JUST CAUSE

HUT | GTA W DŻUNGLI?

» DATA PREMIERY: POCCZATEK 2006
» PRODUCENT: AVALANCHE STUDIOS
» DYSTRYBUTOR: CENEGA
» WWW.JUSTCAUSEGAME.COM

JUST CAUSE

Na brzydkiej ulicy w nieciekawej dzielnicy nieszczerólnie zachwycającego urokiem Sztokholmu programiści ze studia Avalanche przygotowują produkcję, która ma szansę stać się hitem tej samej miary, co serie Max Payne, Hitman czy nawet GTA. Wybraliśmy się do stolicy Szwecji specjalnie po to, by zaprezentować wam grę Just Cause!



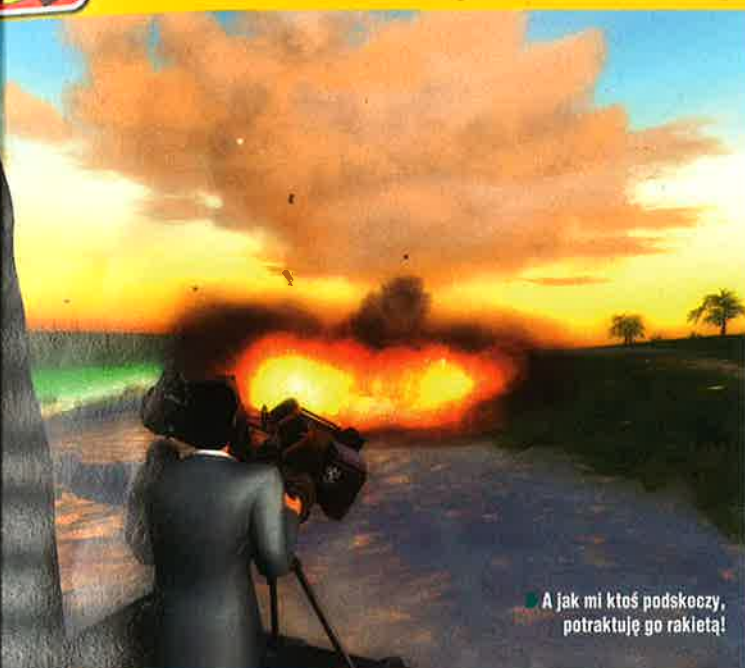
OPERATION FLASHPOINT™ – PLATYNOWA EDYCJA



Dołącz do elitarnej jednostki!

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY! UZNANE, POLECANE, PEWNE!

PEŁNI
WOJĄ
EKSCJĘ!
49.90
PLN



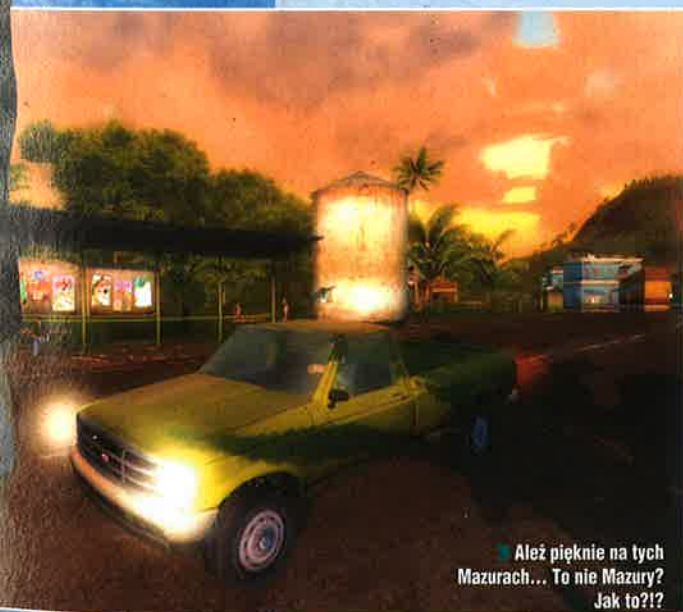
■ A jak mi ktoś podskoczy, potraktuję go rakietą!

jest wypatrzeć choćby jedną mityczną, wysoką i kształtną długowłosą blond piękność. Kuchnia tego regionu to głównie mięsne pulpeciki z miękkim ziemniaczanym puree polanym nieciekawym sosem i hot-dogi różnych rozmiarów, sprzedawane na chodnikach wprost z drewnianych budek, takich samych, jakich pełno w tych mniej prestiżowych z nadbałtyckich kurortów...



Podróż do tej skandynawskiej metropolii trudno jednak uznać za nieudaną. To właśnie tam, jako pierwsi przedstawiciele prasy branżowej w Polsce, zobaczyliśmy produkcję, która do swobody rozgrywki i dynamicznej akcji rodem z Grand Theft Auto dodaje południowoamerykański kolorystycznie silnie kojarzący się z recenzowaną w poprzednim numerze grą Bolling Point oraz bohatera, który ma sobie tyle samo z agenta 007, ile z temperamentnego grajka-zabijaki z trylogii „El Mariachi” Roberto Rodriguez.

Tak naprawdę w tym pikantnym 'eintopfie' brakuje tylko odrobiny oryginalności, jednak w przeciwieństwie do wielu innych gier, których twórcy czerpali z podobnych źródeł inspiracji (mowa tu głównie o klonach GTA z niesławnym Driv3rem na czele), poszczególne elementy rozgrywki są w Just Cause zrealizowane nie gorzej niż w pierwowzorach. I właśnie dlatego ten tytuł jest skazany na sukces!



■ Ależ pięknie na tych Mazurach... To nie Mazury? Jak to?!

Ulice Sztokholmu, choć miasto to ma kilka położonych nad rzeką okazałych zabytkowych gmachów oraz odrestaurowanych z myślą o turystach kamieniczek na wysepce Gimla Stan, rozczarowują budynkami przywodzącymi na myśl socjalistyczne konstrukcje lat 70, a zaczynającymi się wszędzie tam, gdzie kończą się szlaki opisane w przewodnikach. Wśród przechodniów, w sklepach czy kawiarniach trudno



■ Lot koszący – lecąc w ten sposób, skosisz wszystkich przeciwników.



Just Cause ma dowcipny scenariusz, zabawnego głównego bohatera, a także całą beczkę miodności.

Biznes to biznes

Podczas naszych wizyt w rozrzuconych na całym świecie studiach programistów rzadko kiedy tak wiele się mówiło o biznesowej stronie całego przedsięwzięcia jak w siedzibie Avalanche. Na miejscu przywitał nas Christer Sundberg, jeden ze współtwórców studia założonego w 2003 roku. Sundberg pracował wcześniej w branży gier komputerowych, w takich firmach jak Sega czy Electronic Arts i tam zdobył niezbędne doświadczenie. Kiedy tworzył nowe studio, nie chciał budować go od podstaw, z początkujących, niedoświadczonych koderów, grafików czy specjalistów od dźwięku. Siegnął więc po sprawdzonych ludzi z... innych szwedzkich firm zajmujących się produkcją gier. Choć kraj ten nie jest raczej na tym polu potentatem, to właśnie w Szwecji powstały gry, takie jak *Chronicles of Riddick* (studio Starbreeze) czy cała seria *Battlefield* (studio DICE) – i to właśnie część tych ekip Sundberg podkupił do Avalanche.

Rico, Jose i Salvador

W siedzibie Avalanche wisi na ścianie plakat, na którym główny bohater Just Cause – Rico Rodriguez, nie tylko identycznie wygląda, ale i ustawiony jest w tej samej pozycji, co Antonio Banderas w materiałach promocyjnych filmu „Desperado”. Na innym plakacie ten sam Rico

wyskakuje z eksplodującej awionetki w nienagannie skrojonej marynarce, która od razu przypomina elegancki styl Jamesa Bonda. Te właśnie filmowe inspiracje widoczne są najwyraźniej w postaci głównego bohatera.

Rico Rodriguez to agent CIA, który przybywa na złożony z kilku wysepek archipelag o nazwie San Esperito. Dopiero na miejscu, po nawiązaniu kontaktu z lokalnym informatorem, dowiaduje się, jakie jest jego główne zadanie. Będzie ono polegać na obaleniu rządu San Esperito, który pod kierownictwem El Presidente Salvador Montalbana, wspieranego przez kartel narkotykowy Rioja, zbiera na wypad – w jes-

także szef ruchu oporu, Jose Caramicas, a wraz z nim cała lokalna partyzantka, włącznie z siostrą Jose, Esperanzą Caramicas.

Cała ta fabuła potraktowana jest z lekkim przymrużeniem oka, scenarzyści zabawili się z konwencjami znanymi ze zbliżonych tematycznie filmów kinowych i telewizyjnych, każda z postaci jest więc nieco przerysowana. W takim podejściu nie zawsze udaje się zachować umiar, jednak w tym przypadku – przynajmniej bazując na tym, co udało się nam zobaczyć – pałatiz jest wyważony, pozbawiony przesady.

W akcji na Karalbach

Sposób prowadzenia rozgrywki w Just Cause leży gdzieś pomiędzy Driv3rem a serią GTA. Choć w materiałach prasowych produkcja studia Avalanche określana jest jako gra „free-roaming” (czyli w wolnym tłumaczeniu „swobodnej rozgrywki”), sam początek, a szczególnie pierwsza z misji głównego wątku fabularnego, nie pozostawia graczom większej swobody i jest w dużym stopniu opisana skryptami. Jak twierdzi Sundberg, jest to świadoma decyzja zespołu – „W ten sposób dicemy od razu przeniesić graczy w sam środek akcji. Zaczynając grę chcesz przecież zobaczyć, o co w tym wszystkim chodzi, a nie zastanawiać się, w którą stronę pójść”. Pierwsze kilkanaście minut gry przypomina więc dobry film sensacyjny – zaczyna się w powietrzu, wyskakując z planującej awionetki kilkaset metrów nad jedną z wysp archipelagu. Rozciągające się w dole San Esperito skąpane jest w słońcu, wzgórza porośnięte są bujną, żywą roślinnością, błękitne fale delikatnie obmywają złocisty piasek tropikalnej laguny. Nie ma jednak czasu na podziwianie widoków!

Na plaży, wśród leżaków i parasoli, twój lokalny kontakt, agent Sheldon, z trudem odpięra atak kilkunastu dobrze uzbrojonych rządowych żołnierzy.



cze nieznanym, ale na pewno niebezpiecznym celu – broń masowego rażenia. Podczas gry okaże się, że tylko eksterminacja Montalbana pozwoli na zrealizowanie misji (jej właśnie poświęcone będą aż trzy ostatnie misje gry, włącznie z finalną, rozgrywaną na pokładzie pasażerskiego odrzutowca).

Cała operacja jest oczywiście tajna i prowadzona na pograniczu prawa – w razie wpadki Rico nie może więc przyznać się, że pracuje dla amerykańskiej agencji wywiadowczej. Nie oznacza to jednak, że jest zdany tylko na siebie! Podczas wykonywania kolejnych zadań współpracuje cały czas z lokalnymi agentami: Sheldonem i ostrą jak żyła blondynką o imieniu Kane, która – zgodnie z kanonami kina akcji klasy B – była niegdyś kochanką Rodrigueza. Dość szybko, bo już po drugiej misji głównego wątku fabularnego, sojusznikiem Rico stanie się

Strzały, krzyki, eksplozje. Łądujesz, zrzucasz plecak spadochronu i wyciągasz swoje dwie ulubione pukawki. Zaczyna się wymiana ognia, w której mundurów padają po każdym twoim strzale. Sheldon wskazuje za kierownicę dżipa, wskazuje zamontowany na pace karabin. Natychmiast ruszasz do tajnej kryjówki, ale jest już za późno – wojsko ścigało posiłki. Pędzisz wąską nadmorską drogą i ostrzeliwujesz goniące was terenówki, które pod ostrzałem eksplodują w kuli ognia. Nagle przy brzegu pojawia się wojskowy kuter rakietowy, którego załoga zaczyna was namierzać. Zza drzew wylatuje helikopter plujący ołowiem w kierunku waszego samochodu. Rico jednak strzela celnie. Cudem unikacie śmierci. Ta otwierająca grę sekwencja robi wrażenie dynamiką, hukami kanonad, błyskiem eksplozji. Kiedy Sundberg oświadczył, że gra będzie miała tylko dwadzieścia powiązanych z głównym wątkiem misji, wydawa-



„Szóstego dnia Bóg stworzył człowieka. I nic już nie było takie piękne...”



Legendarna strategia powraca!

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY! UZNANE, POLECANE, PEWNE!

PEŁNI
WOJA
EKSCJE!
49.00
PLN

lo się, że to liczba niezbyt imponująca. Jeśli jednak wszystkie będą tak intensywne jak ta otwierająca grę, nie ma powodów do obaw o nudę.

42 prowincje reżimu

Just Cause to zresztą nie tylko opisane skryptami sekwencje akcji. Gra „otwiera się” już przy okazji drugiej misji, której celem jest uratowanie Jose Caramicasa z rządu



Jestem szybki i wściekły! Wreszcie!

do więzienia od strony morza, niemal niestrzeżonej. Jeśli zdecydujesz się wcześniej wybrać na eksplorację wyspy, być może znajdziesz wojskowy helikopter, którym uda się zaskoczenia wyładować na samym środku więziennego dziedzińca. A może wykorzystasz fakt, że na pobliskiej wyspie znajduje się jedno z najwyższych urwisk archipelagu, zaskoczysz z niego ze spadochronem i pod osłoną nocy bezszelestnie wyładowiesz za murami fortu? Wszystkie te możliwości są dostępne i jak najbardziej wykonalne!

Dopiero jednak po wykonaniu tej drugiej misji rozgrywka staje się naprawdę swobodna. Jeśli zechcesz, możesz od razu podjąć za głównym wątkiem fabuły, jednak jest to nieopłacalne. Poziom trudności podstawowych misji staje się z każdą kolejną coraz wyższy i choć można to zrobić, ukończenie gry poprzez skoncentrowanie się wyłącznie na głównych zadaniach stałoby się ogromnym wyzwaniem. Dużo łatwiej przyjdzie ci zakończyć reżim Montalbana, gdy wcześniej rozejrzysz się po wyspie, pomożesz jej mieszkańcom, zyskasz wpływową przyjaźń, którzy w razie potrzeby poratują cię informacjami, sprzętem czy uzbrojeniem. Obszar archipelagu podzielony jest na 42 prowincje, początkowo znajdujące się w całości pod kontrolą wojska. W każdej z nich znajdziesz jednak przedstawicieli ruchu oporu, którzy z otwartymi rękami przyjmą pomoc tak doskonale wyposażonego agenta jak Rico Rodriguez...

go więzienia. Stary hiszpański fort, w którym przetrzymywani są więźniowie, znajduje się na jednej z mniejszych wysp archipelagu, do której droga lądowa dostać się można tylko przez jeden most. O ile w pierwszej misji droga do celu była tylko jedna, tutaj zadanie zrealizować możesz już na kilka sposobów. Do więzienia można podejść od frontu, nastawiając się na siłową konfrontację z oddziałami rządowymi. Możesz też ukradnąć motorówkę z niewielkiego portu położonego na sąsiedniej wyspie i spróbować podpłynąć

Postaci występujące w Just Cause to zbieranka interesujących indywidualistów. Oto niemal wszystkie najważniejsze dramatis personae.

Indywidualiści



Salvador Montalban

Dyktator
Z pozoru to tylko jeden z wielu ogarniętych żądzą władzy południowoamerykański El Presidente, w rzeczywistości jednak Montalban jest bardziej niebezpieczny. Nie tylko dla San Esperito...



Jose Caramicas

Mężny przywódca partyzantki
Człowiek zasad i honoru. Od chwili kiedy Rico wyciąga go z więzienia, staje się największym sprzymierzeńcem agenta CIA. Gdyby nie on i jego partyzantka, walka z Montalbaniem byłaby skazana na niepowodzenie.



Esperanza Caramicas

Seksowna laska z ruchu oporu
Siostra przywódcy partyzantki, która dla słusznej sprawy zrobiłaby wszystko. W jaki sposób wykorzysta to Rico?



Inmaculada Palmiera

Narkotykowa baronowa
Piękna i twarda dziewczyna dorastająca wśród zabójców i handlarzy kokainą. Rico czeka z nią trudna przeprawa.



Edmundo Retinaldo

Podstępny szef kartelu
Przywódca kartelu narkotykowego Rioja wspiera co prawda Montalbana, jednak czując zmieniający się kierunek wiatru – zaczyna współpracować z Rico.



Narodowy sport San Espirito – ucieczka przed nabojami.



Ciekawe, czy serwują tu facos?

Dla ruchu oporu możesz też wykonywać misje innego rodzaju, związane bezpośrednio z przejmowaniem kontroli w prowincjach. W każdej z nich znajduje się co najmniej jedna osada – od małej wioski zaczynając, na prawdziwym mieście kończąc – którą należy zdobyć, by zacząć rządzić w prowincji. Na obecnym etapie produkcji walka o miasteczka zrealizowana jest w sposób elementarny, misję taką rozpoczynasz podchodząc do stojącego przy rogatkach rebelianta, a potem musisz zabić określoną liczbę żołnierzy. W małych miasteczkach wystarczy, że „zdejmiesz” 10 wojaków, którzy bronią się korzystając z terenówek i karabinów. W większych miastach liczba ta rośnie, a siły rządowe bronią się również przy użyciu helikopterów i czołgów.

Sundberg twierdzi jednak, że w finalnej wersji gry będzie to wyglądać nieco inaczej – zmieni

kimi wehikułami. Jak wyjaśnia Sundberg – „Doszliśmy do wniosku, że o tym, jak bardzo dany wehikuł jest atrakcyjny, decydują nie tylko jego parametry, wygląd, czy rzadkość, ale również to, jak bardzo gracz musiał się napracować, by go zdobyć. Dlatego też dostęp do najlepszych samochodów, łodzi i samolotów będzie można uzyskać tylko wykonując trudne zadania dla kartelu”. Różnego rodzaju pojazdy to zresztą jedna z mocniejszych stron projektu. Będzie ich w Just Cause ponad 100 – zaczynając od motorowerów, przez samochody, czołgi, łodzie motorowe, kutry aż po helikoptery i... wojskowe myśliwce. Największym pojazdem w grze ma być... pasażerski odrzutowiec, najprawdopodobniej jednak nie będzie można nim sterować.

Do swobody rozgrywki i dynamicznej akcji rodem z Grand Theft Auto dodaje południowoamerykański koloryt oraz bohatera, który ma coś z agenta 007 i grajka-zabijaki z trylogii „El Mariachi”.

Przygody w tropikach

System misji dodatkowych, niezwiązanych z głównym wątkiem fabuły, jest o tyle interesujący, że przynajmniej w części wykorzystuje generator losowy, za każdym razem kiedy uruchomisz grę, czekają cię więc inne zadania. Działa to w ten sposób, że za każdym razem, gdy dostajesz zlecenie z ruchu oporu, komputer wybiera jeden ze 120 rodzajów misji. Liczba ta jest dość duża, tak naprawdę są to jednak różne wariacje na temat 9 podstawowych typów zadań, takich jak m.in. zabójstwo, dostarczenie przedmiotu, wyścig na czas. Następnie program analizuje aktualną sytuację w prowincji i przypisuje do wybranej wcześniej misji związane z nią parametry, np. każe ci zamordować znajdującego się w pobliższym miasteczku generała. Wykonywanie dla partyzantki misji tego typu zwiększa twoją rangę w szeregach ruchu oporu. Jest ona widoczna cały czas na ekranie, tuż przy minimapie, ale ma oczywiście znaczenie dużo większe niż tylko numerki wyświetlane na ekranie. Im wyżej stoisz w hierarchii rebeliantów, tym lepszą broń znajdujesz w ich kryjówkach, a jednocześnie tym bardziej jesteś narażony na ataki sił rządowych.

się zarówno sposób aktywowania misji typu „przejęcie prowincji”, a konieczność zabicia określonej liczby żołnierzy zostanie zastąpiona przez wymóg zdobycia określonej liczby punktów. Dodatkowo będą przyznawane za zabitych żołnierzy, zniszczony sprzęt, wysadzone instalacje, a ujemne za trafionych omyłkowo cywili czy innych partyzantów.

Na lądzie, w wodzie i powietrzu

Poza misjami wykonywanymi dla ruchu oporu gra będzie oferować także innego rodzaju atrakcje. Pojawi się w niej również co najmniej kilka „collect missions”, polegających na zebraniu określonej liczby konkretnych, rozrzuconych po wyspie przedmiotów czy porwaniu kilku rządowych oficerów. Przykładem tego typu misji może być zadanie o nazwie „I’ve got the blues”, w ramach którego musisz zebrać znajdujące się w różnych miejscach wyspy fragmenty planów technicznych (z ang. blueprint, stąd „blues” w nazwie misji) szpiegowskiego samolotu, zgubione tu wcześniej przez innego agenta.

Kolejny rodzaj misji dodatkowych to zadania, jakie będziesz mógł wykonywać dla... narkotykowego kartelu. Tutaj powodzenie zaprocentuje różnego rodzaju ekstrawaganckimi gadżetami, głównie rzad-

W sposobie, na jaki zaprojektowano pojazdy, czuć, że część ekipy pracującej w Avalanche ma na koncie doświadczenia z serii Battlefield – niezależnie od tego, czy mowa o wehikułach jeżdżącym, latającym czy pływającym – wszystkimi steruje się podobnie, przy użyciu tych samych klawiszy i bardzo intuicyjnie. Podobnie jak w serii GTA, pojazdy występujące w grze będą fikcyjne, nielicencjonowane, jednak wzorowane na sprzęcie istniejącym – myśliwiec F-22 Raptor i helikopter OH-6A Cayuse.

Miliony drzewek

Pojazdy są w grze ważne dlatego, że tylko one umożliwiają szybkie przemieszczanie się po wszystkich zakątkach archipelagu. A na San Espirito jest co zwiędzać – cały atol zajmuje obszar o wymiarach 42 na 42 kilometrów (dla przykładu w Boiling Point było to „zaledwie” 25 na 25 kilometrów). Czyli – ponad 1000 kilometrów kwadratowych wypełnionych nie tylko plażami, dzunglą czy górzystymi stokami, ale również wioskami, miasteczkami i miastami oraz dużą liczbą kluczowych lokacji, takich jak kasyno, baza wojskowa, lotnisko czy dom publiczny El Volcano, który nazwę wziął stąd, że mieści się w kraterze nieczynnego wulkanu. Jak podaje Sundberg – a to kolejna rzecz, o której mówi z dumą – „W San Espirito mamy 1 308 736 drzewek i ponad 10 mi-

CODENAME: PANZERS - FAZA PIERWSZA



Zostań niepokonanym dowódcą!

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY! UZNANE, POLECANE, PEWNE!

WYPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!
49.99

„Świat gry jest nie tylko bogaty, ale również efektywniejszy – choć w obecnej wersji gry wnętrza budynków (kilkę z nich można odwiedzić tylko w misjach fabularnych) wyglądają niewiele lepiej niż w GTA: San Andreas. Za to uroda ośniewają wyspy. Dynamicznie generowane oświetlenie, daleki zasięg widzenia, rewelacyjnie wykonany efekt wody, bogata roślinność przyciąga na myśl jak dotąd niedoścignioną pod tym względem grę Far Cry!!!

Just Cause oferuje również zmieniający się cykl dni i nocy (25 minut czasu rzeczywistego

to około 4 godziny w świecie gry), a także całkowicie pozostawiony woli komputera system generujący warunki pogodowe. Dzięki temu nawet wykonując kilka razy opisane skrypty, a więc niezmiennie, misje głównego wątku fabularnego, może się zdarzyć, że raz ukończysz którąś z nich w pełnym słońcu, a innym razem w strugach tropikalnego deszczu. Wrażenie realizmu budują również latające na niebie ptaki, także sterowane przez komputer. Co najważniejsze, engine napędzający grę jest skalowalny i automatycznie dostosowuje się do konfiguracji posiadanej przez gracza. Aktualny

kod Just Cause widzieliśmy na systemie, który – zgodnie ze słowami Sundberga – został kupiony do firmy ponad rok temu, a nawet na nim gra wyglądała bardzo dobrze i działała bez żadnych spowolnień. A przecież optymalizacja kodu to ostatnia rzecz, jaką zajmują się programiści w procesie produkcji gry!

Nic nowego, ale...

Just Cause ma wszystko, co powinno zapewnić grze sukces. Niezależnie od tego, co mówią twórcy („W serwisie IGN.com napisali, że Just Cause to GTA w dżungli. Jak mogli to zrobić, przecież nasz tytuł to normalna gra akcji” – Sundberg), źródła ich inspiracji nie da się ukryć. Produkcja studia Avalanche nie zaskakuje niczym nowym – to fakt. W tym jednak przypadku jesteśmy im to w stanie wybaczyć – Just Cause ma dowcipny scenariusz, zabawnego głównego bohatera, a także – przynajmniej na tyle, na ile mogliśmy to stwierdzić w ograniczonym czasie – całą beczkę młodości. Zapamiętajcie ten tytuł – do sklepów trafi już na początku 2006 roku! |GDA|

GTA w dżungli czy Boiling Point w TPP?

Just Cause kojarzy się mocno – sposobem rozgrywki, tematyką, głównym bohaterem – z kilkoma już wydanymi lub nadchodzącymi produkcjami. Postanowiliśmy porównać grę studia Avalanche z jej największymi potencjalnymi konkurentami...

	Just Cause	GTA: San Andreas	Total Overdose	Boiling Point
Główny bohater	Rico Rodriguez – w połowie mianochi z filmu „Desperado”, w połowie latynoski James Bond.	Carl Johnson, dwudziestokilkuletni gangsta z Los Angeles, przepraszam z Los Santos.	Ramiro Cruz – syn policjanta z wydziału do walki z narkotykami, wrobonego w korupcję i zamordowanego najprawdopodobniej przez nieuczciwych kolegów i narkotykowego barona Papa Muerte.	Saul Myers, emerytowany wojskowy, zabójco niebezpieczny i pozbawiony skrupułów.
Cel gry	Obalenie rządu Salvadora Montalbana i powstrzymanie jego samego przed wprowadzeniem w życie diabolicznego planu.	Zemsta na zabójcach matki, odbudowanie pozycji gangu Grove Street Families i uniknięcie fałszywych oskarżeń o zabójstwo policjanta.	Zemsta na zabójcach ojca i powstrzymanie przestępczej organizacji zajmującej się przemytem narkotyków z Meksyku do USA.	Odnalezienie zaginionej córki – reszta to już tylko konsekwencje tych poszukiwań.
Rodzaj gry	Akcja przedstawiona w widoku TPP; swobodna rozgrywka osnuta wokół 20 misji głównego wątku fabularnego. Głównie walka z przeciwnikami, sterowanie pojazdami latającymi, pływającymi i jeżdżącymi.	Akcja przedstawiona w widoku TPP; bardzo duża swoboda rozgrywki, mnóstwo bonusów i dodatków, a do tego kilkadziesiąt (około 40) misji głównego wątku fabularnego. Ogólnie pojęte sekwencje akcji, w tym dużo strzelanin i wyścigów/pościgów.	Akcja przedstawiona w widoku TPP; wykonywanie kolejnych, opisanych skryptami misji, w obrębie których część zadań można rozwiązywać na wiele sposobów.	Akcja przedstawiona w widoku FPS. Choć jest dużo strzelania – rozgrywkę najbliżej jest do gatunku RPG. Gra ma rozbudowany inwentarz oraz system statystyk postaci rozwijanych wraz z postępami gracza.
Gechy oryginalne	Gra w dużym stopniu wzorowana na serii GTA i konsolowej grze Mercenaries, mało oryginalna. Ciekawostką jest losowy generator misji dodatkowych.	Rozwinięcie stylu rozgrywki zapoczątkowanego w dwóch poprzednich częściach serii. Setki ciekawych pomysłów połączonych w jedno, spójne interaktywne doświadczenie.	System kombosów i trików premiujących efektywną i dynamiczną walkę z przeciwnikami. System ciosów specjalnych, które aktywowane w gorącym momencie gry ratują bohaterowi życie.	W założeniach twórców bardzo złożona i realistyczna symulacja zależności zachodzących w niewielkim południowoamerykańskim państwie. Niestety śmiała wizja programistów legła wśród setek błędów, występujących w wersji 1.0 gry. Czekamy na łatki.
Oprawa graficzna	Średniej klasy wnętrza budynków i naprawdę ośniewające odwzorowanie wyglądu tropikalnej wysepki. Aż chce się podziwiać widoki.	Dość szczegółowe odwzorowanie amerykańskiego stanu obejmującego trzy wielkie miasta odbiło się niestety na jakości oprawy. Sporo uproszczeń i graficznych przekłamań; widać konsolowy rodowód gry.	Grafika dość prosta, ale efektywna, głównie dzięki zastosowaniu różnych sztuczek zapożyczonych z arsenału przemysłu filmowego.	Jak na FPS – a dość nieciekawa, nawet jeśli weźmie się pod uwagę obszar gry i złożoność symulacji świata. Boiling Point nie miał zachwycać grafiką i... tego nie robi.
Podsumowanie	Mimo graficznej słabości GTA: San Andreas to gra, w którą trzeba zagrać, a można to zrobić już teraz. Total Overdose to gra najmocniej kojarząca się z Just Cause, jednak ukazuje się wcześniej, bo już po wakacjach, zdążymy więc zagrać w obie. Boiling Point, choć z pozoru przypomina Just Cause, jest w rzeczywistości zupełnie inną grą, bardziej poważną, mniej skoncentrowaną na akcji. Przy okazji to genialna produkcja, niestety wciąż mocno zabuwana – miejmy nadzieję, że planowane na koniec sierpnia polskie wydanie będzie już pozbawione błędów. Ostatecznie wychodzi więc na to, że w każdej z tych gier warto zagrać. Teraz w GTA, potem, w zależności od preferowanego klimatu – w Total Overdose (lekkie humor i odjazdowa akcja) lub w Boiling Point (cięższa atmosfera i złożona rozgrywka), a na początku przyszłego roku w Just Cause.			

Akcja/TPP.....	2	Polonizacje.....	4
cRPG.....	2	Przygodowa.....	1
FPS.....	1	RTS/strategia.....	4
Menager.....	1	Symulator.....	1

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 16 GIER



Witojta!

Wakacje w pełni = wakacyjny zastój. Ale jednak tak źle z grami nie jest, bo i 16 recenzji, i kilka całkiem dobrych tytułów się trafiło. Nie

wiem, co za miesiąc – mam nadzieję, że nie gorzej będzie, a może i lepiej... Aha, w ankietach, z okazji wakacji, nieco wakacyjne pytania i wakacyjna obsada. A w samym GW czuć wakacyjne rozleniwienie. :)

GAMEWALKER

Area 51

Area 51

Gatunek: FPS

Podobne do: Halo, Republic Commando

Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, procesor 1.4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64MB

Ocena: 7

Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera

Internet: www.area51-game.com

Demo: 800 MB w Sieci...

Testowane na: Athlon 64 3000+, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (jako że gra wyraźnie nie lubi kart ATI, chociażo nędznie; na komputerze trochę słabszym, tyle że z GeForce'em na pokładzie, śmigała dużo lepiej)

Strona w CDA: 064

✎ **Od autora:** Nieźle, ale tylko nieźle. Liczyłem na więcej. Lekkostrawna, trywialna, pełna skryptów sieczka do jednorazowego przejścia. Kipi od akcji, ale spodziewałem się pochodnej H-L, a nie Republic Commando. Zresztą awi z jedną, ani z drugą równać się nie może.

✎ **Mac Abra:** Jak beza (ciastko). Fajne, chrupkie, smaczne – ale w środku głównie powietrze... i szybko się kończy.

✎ **Qn'ik:** Znowu! Ileż można robić takich samych FPS-ów?

✎ **Hut:** Wieleż, wieleż...

✎ **Smuggler:** Demko mi się nawet podobało – ale dlatego, że za długo grać w nie się nie da, więc się nie nudzi.

✎ **Allor:** Słyszałem gdzieś opinię, że jest lepsza od ostatniego Doom'a... Nie żeby to ją jakoś specjalnie nobilitowało, bo D. był do d..., ale zła nie jest.

✎ **eld:** Od Doom'a to wszystko jest lepsze.

✎ **Mac Abra:** A co jest lepsze – Doom, czy BiA, mistrzu? :P Swoją drogą ją bronię Doom'a, bo niedługo ktoś się tu wyrwie, że to powinno do Kaszanki trafić... Trochę umiaru, bois.



American Chopper

Gatunek: wyścigi

Podobne do: Road Rash z 1996 roku (choć tamta gra była o niebo lepsza)

Wymagania: Win 00/XP, procesor 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB na karcie graficznej

Ocena: 5

Autor recenzji: Qn'ik

Internet: www.activisionvalue.com/titles/AmericanChopper

Testowane na: Athlon 2200XP GeForce 4Ti, GB RAM (poza tym że gra nie wyświetlała filmów, bez zarzutu)

Demo: brak

Strona w CDA: 074

✎ **Od autora:** American Chopper to gra oparta na programie telewizyjnym pod tym samym tytułem. Jednak budowanie motoru, które powinno być treścią gry, prawie w ogóle tu nie występuje, a gracze dostali tylko przeciętną i niekiedy frustrującą zręcznościówkę.

✎ **Smuggler:** Na Discovery nawet to lubię oglądać – ale jako gra to tylko cień tego programu.

✎ **Mac Abra:** Ja tam wolę „Wysypisko”... Swoją drogą, może by koleś z „Ach” zaprosić do programu – i powinni zbudować motocykl z tego, co znajdą na złomie. Byłoby ciekawie...

✎ **gem:** The American (High)Way... to nie dla mnie. Ja tam wolę swoją plażę...

✎ **eld:** „i Davida Haselhoffa.”

✎ **Czarny Iwan:** I sinijce, i piasek z budowy, bo nadmorskiego zabrakło.

✎ **Hut:** A ja wolę moją mamę...

✎ **Smuggler:** Ależ Edypie, co Edyp...

✎ **Allor:** W futrze i czapce-uszatce, bo to Bałtyk był...



PRINCE OF PERSIA™ - PIASKI CZASU



Stań się władcą czasu!

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY! UZNANE, POLECANE, PEWNE!

Bard's Tale, The

Gatunek: cRPG
Podobne do: Diablo?, P
Wymagania: 98SE/ME/2000/XP 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM
Ocena: 7

Autor recenzji: Usagi

Internet: www.the-bardstale.com

Testowane na: XP 2.6 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VRAM

Demo: DVD 06/05

Strona w CDA: 068

Od autora:

W latach 80 The Bard's Tale był dobrym typowym RPG. Tym razem jest nieco inaczej. Otrzymujemy typowy, niezbyt skomplikowany hack'n'slash. Może nas zaskoczyć kilkoma ciekawymi konceptami, może nas parę razy roześmieszyc, z pewnością unili czas, ale ten Bard klasyką się raczej nie stanie. W sam raz na raz.



Smuggler: Demo mnie nie porwało.

Mac Abra: RPG na wesoło? No, to choć spróbować warto.

Qn'ik: Do Jaskra to mu daleko, ale zawsze to jakaś odmiana.

Allor: Co tam bard, najlepszy jest narrator!

gem: Nie może, niestety, równać się z wielkością serii Fallout czy Baldur's Gate. Nie mówiąc już o plaży.

eld: Kurde, w wolnej chwili na pewno zagram, bo ostatnio po WoW mam nieodpartą ochotę na jakieś RPG.

Czarny Iwan: Fajna gra, zasnąłem dopiero po godzinie.

Hut: Ale za to snem ciężkim jak po piwie. Twój zewłok zastawił cały korytarzyk!

Codename: Panzers – Phase Two

Gatunek: RTS
Podobne do: niczego na świecie z wyjątkiem Phase One!
Wymagania: Win 98SE/ME/2000/XP 256 MB RAM, 64 MB VRAM
Ocena: 9 i znak jakości

Autor recenzji: gem

Internet: www.panzers.de

Testowane na: 2.8 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600GT (ustawienia maks. w 1024 x 768 – bez najmniejszych problemów)

Demo: DVD 09/05

Strona w CDA: 084

Od autora: Wiem, wiem, wielbię tę serię bałwochwalczo. To jednak tylko należy jej, w moim przekonaniu, hold. A to dlatego, że Codename: Panzers to prawdziwe dzieło sztuki! To doskonała hybryda RTS i RTW, w której cudowna treść idzie w parze z niemal idealną formą, w Phase Two dodatkowo uzupełniona w multiplayerze o znakomity tryb 'objective'. Gdyby nie kilka drobnych wpadek, byłoby 10/10!



Mac Abra: Polecam tym, którzy lubią ambitne, ale „nie-przejęte” RTS-y.

Smuggler: Ciekawe, jaką tym razem aferę związaną z tą grą wymyślą media? Demo mnie rozwalilo!

eld: Ja stawiam na „Niemcy nie umieścili w grze dzielnych polskich żołnierzy walczących za wolność naszą i waszą”.

Smuggler: Dooobrze! A wspomnieli o eskimoskich antyfaszystach? (Obu?)

Czarny Iwan: Wessało mnie po koniuszek włosa w nosie. Mogę tylko przyklasnąć geminie-mu.

Allor: Gdyby nie było WoW, właśnie przy tym spędzałbym wieczory – to i najlepszy, i najładniejszy II-wojenny RTS w historii.

Hut: A Vibovit i tak jest lepszy!



WYTYPOJ

ULUBIONY FAST FOOD

Smuggler: Zinger z serem z KFC. Autentycznie mi smakuje.

Mac Abra: Jeśli pizza to fastfood, to pizza.

A jak nie, to jakiegokolwiek nieprzesolone frytki.

Qn'ik: A kogo to obchodzi? :)

E. Siekiera: Kebab się liczy?

Colidor: Frytki... ale tylko z lubelskiego Złotego Kurczaka!

gem: Pica!

Ghost: Zinger z serem i stripsy. Też lubię ten pikantny, chrupki smak.

eld: Kebab ponad wszystko!

Czarny Iwan: Nie ma to jak wyniesiony cichcem cukier w saszetce. Można potem w każdej chwili zażyć słodyczy...

Allor: Pita z kebabem.

WYMARZONE MIEJSCE NA WAKACIE

Smuggler: Bara-bara... znaczy się Bora-Bora. Francuska Polinezja, znaczy się.

Mac Abra: Tam, gdzie jeszcze nie byłem, a jest ciepła woda i fajni ludzie.

Qn'ik: Daleko, ciepło i z odpowiednią osobą :)

E. Siekiera: Wymarzonego nie mam, ale chciałbym ponownie odwiedzić Lwów. Ale póki co Wrocław też mi się podoba.

Colidor: Gdzieś, gdzie jest złoty piasek, leżak z drinkiem i 10 metrów do szmaragdowej morskiej wody.

gem: Gdzieś, gdzie jest ciepła woda, dobre jedzenie i miękki papier toaletowy.

Ghost: Jakies ciekawe do zwiedzania, od pewnego czasu realizuję wakacyjne poznawanie stolic Europy.

eld: Hmmm... Karaiby albo Hawaje.

Czarny Iwan: Wyspy Oceanii po kolei, na własnym jachcie.

Allor: Ciepło, spokojne, malownicze, odpowiednio hedonistyczne, a do tego nad wodę i z odpowiednim towarzyszem.

MIEJSCE, W KTÓRYM BARDZO BYŚ NIE CHCIAŁ SPĘDZAĆ WAKACJI

Smuggler: Redakcja. :P

Mac Abra: Jak do tej pory nie trafiłem tam, gdzie bym nie chciał wrócić – i mam nadzieję, że nie trafię. Ale np. za Irak podziękuję z góry.

Qn'ik: Dużo ich. Na przykład w piwnicy.

E. Siekiera: Nad morzem. Szczególnie u nas. Nie znoszę plażowych klimatów. Szczególnie u nas :)

Colidor: W domu...

gem: Na polu namiotowym.

Ghost: Na ćwiczeniach rezerwy (raz tak miałem).



WYTYPUJ

eld: Bo ja wiem... w domu?

Czarny Iwan: Hotel Horus, Egipt – pierwszy raz w życiu widziałem taki syf, mam nadzieję, że ostatni.

Allor: Każde, które nie spełnia przynajmniej 3 warunków z podanych poprzednio.

GRA, W KTÓRĄ NAJWIĘCEJ GRASZ W TE WAKACJE

Smuggler: Jaka gra, no, jaka gra? Przez ostatni miesiąc miałem taki zap... że nie miałem czasu w NIC grać dla przyjemności. Ale zamierzam przerobić GTA: SA, jak tylko ciut czasu znajdę.

Mac Abra: A ja sobie zrobiłem przebieżkę: od Medal of Honor, poprzez CoD po Brother in Arms (z wszystkimi możliwymi dodatkami). A potem może się przeproszę z Silent Storm. **Qn'ik:** Ostatnio FlatOut – tylko w misjach bonusowych. :)

E. Siekiera: GTA: SA.

Colidor: NFS: Underground... ten pierwszy. :)

gem: Nieodmiennie World of Warcraft. Ta gra jest doskonała.

Ghost: WoW – dokładnie jak przedmowa.

eld: WoW i tylko WoW. FOR THE HORDE!!!

Czarny Iwan: Guild Wars.

Allor: WoW na PC oraz Enthusia na PS2.

OSTATNIO CZYTAŁEM (I POLECAM...)

Smuggler: „Samotność w Tokio” (Marcin Bruczkowski) – doskonała rzecz dla tych, co są zainteresowani Japonią (wspomnienia Polaka, który spędził tam 10 lat. Zabawne i pouczające).

Mac Abra: Potężną kobylę dokumentalną „Berlin. Upadek 1945” (Anthony Beevor). Mocna i brutalna rzecz, szczególnie dla tych, którzy zdobycie Berlina znają głównie z „Czterech pancernych” albo filmu „Upadek”. Armia Czerwona naprawdę nie była tam grzeczna. Szczególnie dla kobiet.

Qn'ik: „Nocny patrol”. Sympatyczne czytadło, dużo logiczniejsze i lepsze niż film.

E. Siekiera: „Ecce homo” Nietzschego. Dziwna to książka, po części są to majaki gasnącego umysłu, tym niemniej dla zwolenników mistrza – obowiązek. Poza tym nadrobiłem zaległości i w końcu przeczytałem „Lolite” Nabokova. Fabularnie miálkie, ale styl miażdży. Polecam.

Colidor: Pratchett i cały jego „Świat Dysku” (czyli jakieś 19-20 tomów).

gem: Trzy, bo czytam naraz: „Nauka Świata

Dangerous Waters

Gatunek: symulator

Podobne do: Sub Command, Jane's Fleet Command

Wymagania: Win/98SE/2000/ME/XP, procesor 550 MHz, 128 MB RAM, 32 MB na karcie graficznej

Ocena: 6+

Autor recenzji: Pepin Krootki

Internet: www.battlefront.com

Testowane na: Athlon 2,1XP+, 512 MB RAM; Radeon 9200 128 MB (na pełnym morzu prula fale jak sportowa motorówka... w portach staje na kotwicy)

Demo: DVD 09/05

Strona w CDA: 094



Od autora: Wysoce realistyczna i wymagająca od gracza pełnego oddania. Bardzo niskowy produkt dla absolutnych masochistów.

Mac Abra: To ja odpadam. Az takim masochistą nie jestem.

Smuggler: 95% graczy i 50% maniaków też odpadnie po kwadransie.

Qn'ik: A ja myślałem, że takich gier już się nie robi...

gem: Niebezpieczne wody? Mówicie o niestrzeżonym kąpielisku przy mojej plaży?

eld: Ty tam, nie mądruj się, tylko Kamili pilnuj. Ponoć w tym roku David Haselhoff wybiera się nad polskie morze.

Hut: Poza tym będzie padać.

Czarny Iwan: A ja czytałem, że jest najwyższe od 40 lat stężenie azotanów i fosforanów. Pięknie będzie wyglądać po powrocie nasz geminek.

Allor: No co, urosnie, zmęźnie, piękny zielony kolor przybierze...

Smuggler: Zielony to już jest od pół roku...



Driv3r PL

Gatunek: zręcznościowa

Podobne do: Driver, GTA

Wymagania: Win 2000/XP, procesor 2 GHz; 256 MB RAM, grafika 64 MB (GF3, Radeon 8500)

Ocena: 7

Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera

Internet: www.driv3r.com

Testowane na: Athlon 64 3000+, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (chodziło tak, jak wyglądało – średnio na jeża)

Demo: polskiego brak

Strona w CDA: 099

Od autora: Cóż, jaki jest Driv3r; każdy wie. Dla samych filmików kurpować nie warto, ale jak ktoś chce, proszę bardzo. A polonizacja generalnie OK. Większych wpadek nie odnotowano.

Mac Abra: G... nawet polane sokiem malinowym dalej g... będzie i smaku nie zmieni. Amen.

Hut: Boom, tratata – prawda święta.

Smuggler: Tym niemniej polonizacja niezła.

gem: Ale nie tak dobra jak moja plaża!

Qn'ik: Ja bym tam jeszcze zmienił tytuł na K13r0wc4.

Czarny Iwan: To jakby na gów#se położyć wieniekę.

Allor: Hmm, kupię (dla polskich wisierek na filmie) czy nie kupię, oto jest pytanie...

Mac Abra: Wrzuc te 4 dychy do kibla, na jedno wyjdzie, a będzie szybciej.



Podobno wszedł kiedyś do windy z Cainem i go puknął.

Earth 1260

Gatunek: RTS

Podobne do: innych gier z tego cyklu i ew. Ground Control dla przykładu

Wymagania: Win 2000/XP, 512 MB RAM, karta grafiki z 64 MB

Ocena: 8

Autor recenzji: Allor

Internet: www.earth1260.pl

Testowane na: PIV 2,8 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600GT (w 1024 x 768 grało i buczało ze wszystkim ustawionym na maksa)

Demo: brak

Strona w CDA: 076

Od autora: Świetna propozycja dla zaawansowanych strategów. Cztery zróżnicowane strony konfliktu, możliwość projektowania własnych jednostek, kilka różnych rodzajów obrażeń, a także typów chroniących przed nimi pancerzy sprawia, że mimo pięknej oprawy graficznej, nie jest to zbyt dobra propozycja dla początkujących. Choć za tę cenę...

Mac Abra: Grzechu warte. Choć mnie nie porwało.

Smuggler: Kolejna Dobra Gra „made in Poland”. :)

gem: Moja plaża też jest „made in Poland”. :)

eld: Biedna ta polska plaża.

Czarny Iwan: Ale chociaż Geminek – sprzedając na niej lody – trochę się wzbogaci!

Hut: Sprzedając lody... Hm... Niemieckim turystom?

Qn'ik: Za mało wyważona, jak dla mnie. Twórcy strategii powinni uczyć się od Blizzarda, jak tworzyć gry, w które z przyjemnością już można się bawić od pierwszych minut.

Allor: A kto nie powinien się uczyć od Blizzarda? No kto?



RAINBOW SIX® 3 RAVEN SHIELD™ - ŻŁOTA EDYCJA

Wyeliminuj światowy terroryzm!

**UZUPEŁNIJ
SWOJĄ
KOLEKCJĘ!**
49,90
PLN

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY! UZNANE, POLECANE, PEWNE!



ERRATA

Oto właściwa wersja modus operandi z gry NARC z Tematu Numeru CDA 08/2005. (Sorry, że namieszaliśmy.)

To, jakie metody wykorzystujemy, zależy ma od ścieżki, jaką chcemy obrać. Możemy oczywiście rozbrajać przestępców i ich aresztować, a skonfiskowane przedmioty zdawać na komendzie – słowem, działać zgodnie z regulaminem – ale istnieją też inne sposoby radzenia sobie z przeciwnikami. Kryminalistów można bezlitośnie zabijać, podrzucać dowody, bohater ma także możliwość... „wzmocnienia się” narkotykami (byłe oszczędnie – można się uzależnić). Istnieje też trzecia droga – przejęte narkotyki sami możemy sprzedawać, a przestępców wręcz kryć, zajmując się jedynie bezpośrednią „konkurencją”. Nasze działania są oceniane, a od reputacji – zarówno wśród policjantów, jak i w przestępczym półświatku – zależy zakończenie.



zł – czyli mniej więcej średnia miesięczna pensja...).

Co tam ciekawego w newsach? Prace nad Diablo 2 trwają! Premiera – ponoć – w końcu 1998. Dobrze, nie? EA chwali się, że właściwie wszystkie jej „cykliczne” gry (NBA 98, NFS 2, NHL, Wing Commander, FIFA itd.) mają zaimplem-

mentowaną obsługę akceleratorów. Trwają prace nad Gabriel Knight 3. John Carmack pracuje nad nowym engine'em, znacznie lepszym od Q2 Engine. Microsoft przekazał betę Win 98 do testów (15 000 beta testerów!). LucasArts anonsuje nową przygodówkę – Grim Fandango, i dodatek do X-Wing vs. TIE Fighter. W przyszłym roku pojawi się Pentium 2 400 MHz!!! Woooow. Niestety kosztować będzie ok. 25-35 mln zł, tzn. 2500-3000 zł. (Przypominam, że średnia pensja to ok. 700-800 zł.) Polski akcent: sprowadzony do Polski Carmageddon sprzedaje się REWELACYJNIE – w pierwszym tygodniu sprzedaży zeszło AŻ KILKASET egzemplarzy. No szkoda... A na koniec ciekawostka. Interplay pracuje nad grą Evolution – masz 360 mln lat, by wyewoluować od prymitywnych

organizmów po istoty rozumne. Kojarzy się wam coś? Tjaaa, są SPORE podobieństwa do... no, do czego? :)

W zapowiedziach 9 gier, z czego większość dobrze się nam kojarzy: a to Messiah, a to Wacki – Kosmiczna Rozgrywka, Trespasser (gra ma działać z P-90 i 16 MB RAM – bueheheh), Worms 2, Jack Orlando, Incubation...

Recenzji aż 20 – ale Bogiem a prawdą nie było w tym numerze takiego hitu, który wryłby się w pamięć. Pewnie, że gry, takie jak Dark Colony czy Wet the Sexy Empire, są nam/wam znane – ale czy zasługują na miano hitów. No dobra, DC tak – jeden z lepszych RTS-ów tamtych czasów (9/10 + znak jakości). Warto wspomnieć o Clashu – bo nie dość, że to polska gra, to jeszcze robiona przez ludzi z Wrocławia i jedyna (po dziś dzień) uczciwa turowa strategia wyraźnie inspirowana cyklem Heroes of Might & Magic. Do tego scenariusz do niej pisał – skądinąd wam znany – Mac Abra. Gierka dostała 8/10 i znak jakości – może ciut na wyrost, bo jak słusznie pisał się Eld, sterowanie miała wybitnie pokrecone i wyraźnie nie była STARANNIE przetestowana. Z drugiej strony, grało się w nią naprawdę sympatycznie – można było m.in. budować i oblegać zamki, było też parę innych niezłych pomysłów... Większość recenzji to zresztą albo strategie/ekonomiczne (9!), albo symulatory lotu (3), do tego dwa paki z misjami (Quake i do symulatora).

Z innych ciekawostek – reportaż z ECTS'97 (polski akcent – Techland wystawiał Exterminację). Gra roku – Tomb Raider, producent roku – Eidos. Scena komputerowa, Królestwo Chaosu, wywiad z twórcami Incubation, trochę o „Parku jurajskim 2” (efekty komputerowe), Poradnik hakera, Pomocna Dłoń, AR na dwie strony, solucja do Ace Ventura i Dungeon Keeper. I aż dwie strony tipsów. Aha – i reklama Kawaii na odwrócenie pisma...



WYTYPUJ

Dysku II: Glob”, „Night Watch” Pratchetta (nie mylić z „Nocną Strażą” Łukianienki), „Mikro-kosmos” Daviesa.

Ghost: Dan Brown „Zwodniczy punkt”, ale nie polecam. Najlepsza z jego książek.

eld: Pratchett „Bogowie, Honor, Ankh-Morpork”, Sapkowski „Boży Bojownicy” i „Rudy Orm” – nie pamiętam, kto napisał. :)

Czarny Iwan: „Horror Metaphisicus” Kolakowskiego – wbrew pozorom, książka nie jest z tego samego gatunku, co powieści Masterton.

Allor: „Kroniki ptaka nakręcaacza” – równie intrygująca, co tytuł.

OSTATNIO OGLĄDAŁEM (FILM) I GO POLECAM

Smuggler: „Autostopem przez Galaktykę”, z zaznaczeniem, że film rewelacyjny nie jest, ale jak na lato w sam raz.

Mac Abra: Po raz kolejny – przypadkiem! – obejrzałem „Podejrzanych” i nadal uważam, że warto go obejrzeć ponownie.

Qn'ik: Dużo ostatnio oglądałem, ale naprawdę spodobał mi się tylko „Autostopem...”.

Duch Pythonów wciąż żywy!

E. Siekiera: „Zabić prezydenta”. Zawsze wiedziałem, że Sean Penn to wielki aktor; ale w tym filmie wspiął się na wyżyny.

gem: „Zakochany bez pamięci”. Bardzo dobry film o życiu. W życiu bym nie pomyślał...

Ghost: „Sin City – Miasto Grzechu”. Brutalny, ale jak dla mnie – rewelka. Stary, dobry kryminał gangsterski, w fajny sposób pokazany i ze znakomitą obsadą.

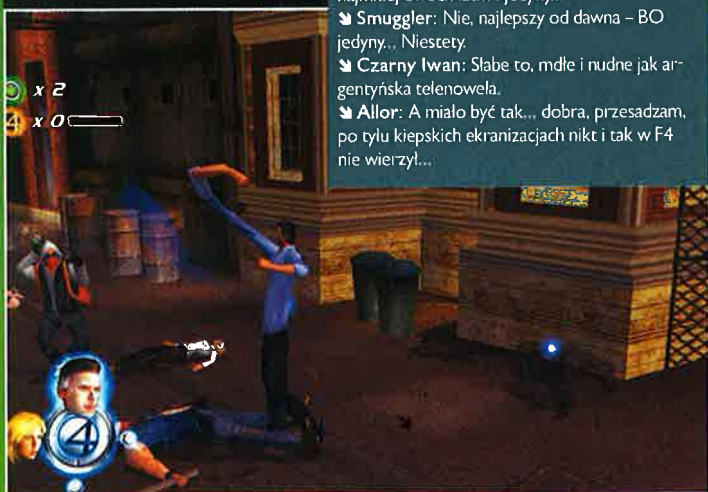
Colidor: „Mulholland Drive”... Bo tak!

eld: „Sin City”. Nic w sumie nowego, typowy film tandemu Rodriguez-Tarantino, ale po pierwsze, jestem ich fanem, a po drugie, fajnie stylizowane danie.

Czarny Iwan: „Zło” (oryginalny tytuł „Ondskan”), szwedzkie kino, polecam gorąco. Allor: „Sin City”, choćby dla samego stylu.

Fantastic Four

Gatunek: akcja
 Podobne do: każdej innej bezmyślnej gry akcji z widokiem TPP
 Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
 Ocena: 4
 Autor recenzji: Hur
 Internet: www.activision.com
 Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 RAM (chodziło fantastycznie!)
 Demo: brak
 Strona w CDA: 072



❖ **Od autora:** Słaba licencja hitowego filmu pozabawiona pomysłu i oryginalności, a na dodatek niezbyt porządnie wykonana. Tylko dla fanów Mr. Fantastica, Human Torcha, The Thinga i przepięknej Invisible Woman.
 ❖ **MacAbra:** Fantastic. So... four and no more!!!
 ❖ **Smuggler:** Kolejna mizerna ekranizacja.
 ❖ **gem:** Fantastyczna Czwórka – dziewczyny, brat i ja na plaży!
 ❖ **Smuggler:** Wtedy najbardziej warto być człowiekiem-gumą.
 ❖ **Qn 'Ik:** Najlepszy beat'em up na PC od co najmniej dwóch lat!!! I jedyne...
 ❖ **Smuggler:** Nie, najlepszy od dawna – BO jedyne... Niestety.
 ❖ **Czarny Iwan:** Słabe to, mdłe i nudne jak argentyńska telenowela.
 ❖ **Allor:** A miało być tak... dobra, przesadzam, po tylu kiepskich ekranizacjach nikt i tak w F4 nie wierzył...

NHL Eastside Hockey Manager 2005

Gatunek: menago
 Podobne do: EHM 2004
 Wymagania: 1GHz, Windows XP, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB
 Ocena: 9
 Autor recenzji: eld
 Internet: www.sigames.com
 Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 RAM (kein problem)
 Demo: CD/DVD 08/2005
 Strona w CDA: 088



❖ **Od autora:** Druga odsłona EHM to zmiana oprawy graficznej, a także kilka nowalijek, które powodują, że jest to gra jeszcze bardziej kompletna niż poprzedniczka.
 ❖ **Qn 'Ik:** Nie dość, że menedżer, to jeszcze hokeja. Neeext.
 ❖ **Mac Abra:** To już trzeba być zbroczonym maniakiem menedżerów. Poziom komplikacji obłędny, jak dla mnie.
 ❖ **Hut:** A widziałeś grafikę? Nowy Excel ma lepsze animacje...
 ❖ **Smuggler:** Argh. Ktoś chyba dostał krąkiem w czoło i w tym stanie wystawił ocenę... Swoją drogą, wyobraziłem sobie idealną grę EHM: menedżer tureński na tyżwach, grającego w piłkę nożną z Bloodrayne...
 ❖ **Allor:** Z błyskawicami, flagą i statystykami 3 razy lepszymi od przeciwników, inaczej zakłębły się na śmierć.



Kozacy II: Wojny Napoleońskie

Gatunek: strategiczna
 Podobne do: Fields of Glory, Sid Meiers Gattysburg!, Imperial Glory, Kozacy
 Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
 Ocena: 8 [polonizacja]
 Autor recenzji: Pepin Krootki
 Internet: www.cossacks2.com
 Testowane na: Athlon 2,1XP+, 512 MB RAM, Radeon 9200 128 MB (znośnie, ale tylko z początku. Potem sprzęt przestał dawać radę, aż w końcu skapitulował. Przydałoby się minimum dwa razy tyle RAM-u i zżawszy proc)
 Demo: polskiego nie ma
 Strona w CDA: 100

❖ **Od autora:** Solidnie wykonana polonizacja. Jak zwykle przyklepiłem się do paru sformułowań, ale tylko dla formalności. Gdyby wszystkie polonizacje trzymałyby taki poziom, nie byłoby źle.
 ❖ **Smuggler:** Znacznik – kozackie spolszczenie. Nu, charaszko.
 ❖ **gem:** Kozaki na plaży to zły pomysł. Ale jak ktoś lubi...
 ❖ **eld:** Jeśli plaża, to tylko foczki.
 ❖ **Czarny Iwan:** Dziolszki...
 ❖ **Allor:** Albo łwice... morskie... blee...
 ❖ **Mac Abra:** A jak przypże – to cokolwiek... P

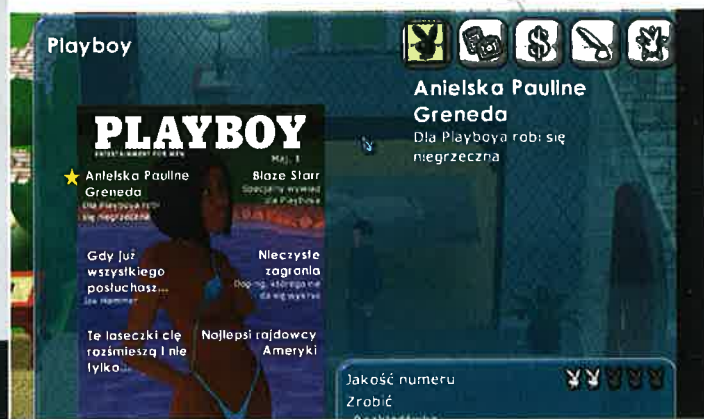


Playboy PL

Gatunek: sim/ekonomiczna
 Podobne do: The Sims
 Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, Procesor: 800 MHz; RAM: 128 MB; Grafika 32 MB
 Ocena: 8
 Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera
 Internet: www.playboythemansion.com
 Testowane na: Athlon 64 3000+, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (bez problemów)
 Demo: polskiego brak
 Strona w CDA: 100

❖ **Od autora:** Duże zaskoczenie. Renaty Beger brak, innych kompromitujących wpadek także. Cenega chyba wyszła na prostą. Najpierw fachowo spolszczony Chaos Theory, teraz niezgorszy Playboy.
 ❖ **Smuggler:** Badźmy optymistami – to pewnie tylko wpadka przy pracy... A tak serio – fajnie, że Cenega wróciła do dawnego poziomu polonizacji.
 ❖ **Mac Abra:** A gdzie Renia B.? No gdzie?! Eeeeeeeee...
 ❖ **gem:** Pewnie na plaży. Na szczęście – jakiejś innej, nie mojej.
 ❖ **Smuggler:** Rekinie, gdzie jesteś, gdy cię

naprawdę potrzebujemy...
 ❖ **Qn 'Ik:** Polknął go przyszłościowy, usiecioviony rolnik.
 ❖ **eld:** ...który głosował na Unię.
 ❖ **Czarny Iwan:** Bez obaw, jak nie rekin – to sinice. Gem.ini jest bez szans.
 ❖ **Hut:** Albo glony. Glony w tym roku ponoć bardzo żarłoczne.
 ❖ **gem:** Głonorosty to były. Albo syfy niezemielskie, ignoranci!
 ❖ **Allor:** Mogą być głonorosty, mogą być syfy, byleby na twojej plaży, mu-ha-ha-ha!



TWIERDZA: KRZYŻOWIEC



Poprowadź krucjaty!

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY! UZNANE, POLECANE, PEWNE!

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!
49.99 zł

Return to Mysterious Island

Gatunek: przygodowa
Podobne do: hmmm... ciut to TLJ (graficznie) – ale tylko ciut
Wymagania: Win 98/ME/2000/XP P III 800, 64 MB system RAM (zaleca się 128 MB), karta grafiki 64 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: EGM
Internet: www.mysteriousislandgame.com
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (zero problemów)
Demo: DVD 09/05
Strona w CDA: 080



❖ **Od autora:** Niezła przygodówka, łącząca wątki „Tajemniczej Wyspy” Verne’a (kapitan Nemo!) ze współczesnością. Do tego sympatyczna żeńska bohaterka („magajwer” w spódnicy) i dobrze pomyślane zagadki + ładna grafika. Jedna z lepszych przygodówek ostatnich miesięcy.

❖ **eld:** Nemo i kobieta? To ma być oryginalne! To przecież jest ściągnięte z jednego z odcinków „Johnny Bravo”!

❖ **Smuggler:** Tym razem w pełni zgodzę się z opinią EGM. W demku pograłem z przyjemnością.

❖ **gem:** Widziałem kiedyś taką tajemniczą wyspę. Nazywa się Wolin i ma – zgadliście – plażę.

❖ **Mac Abra:** Phew, ja tam widziałem klucz w(i)olinowy!

❖ **Qn’ik:** A ja słyszałem o aferze (w)olinia!

❖ **Czarny Iwan:** Jeszcze rymuje się wazelina, nigdy nic nie wiadomo, na plażę lepiej wziąć.

❖ **Smuggler:** Szczególnie na plażę naturystów, pod przyszcic. :P

❖ **Allor:** W każdym razie milego wypoczynku. Gem, oby ci plaża lekką była. Mu-ha-ha-ha!

S.C.A.R. – Squadra Corse Alfa Romeo

Gatunek: CARPG
Podobne do: Ford Racing, NFS: Porsche 2000
Wymagania: Win 98SE/Me/2000/XP, procesor: 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna z 64 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Allor
Internet: www.scarblackbeangames.com
Testowane na: PIV 2.8 GHz, GeForce 6600GT, 1 GHz RAM (działało bez najmniejszych problemów)
Demo: CD/DVD 08/05
Strona w CDA: 090

❖ **Od autora:** Teoretycznie to gra-rekla-mówka pokroju Ford Racing, o której nawet nie warto pisać. Jest jednak jedno „ale” – model jazdy (i drugie – elementy RPG, ale one w samochodówce najważniejsze jednak nie są). Tak przyjemny, że nawet niezbyt duża liczba torów i nieco dziwna grafika nie są w stanie popsuć ogólnego – bardzo pozytywnego – wrażenia, bo jeśli chodzi o przyjemność z jazdy, jest równa tej z ostatniej TOCA!

❖ **de Tiges:** Nie wiem. Mnie jakoś nie przekonala. Może dlatego, że do padów mam awersję. Na testy na kierownicy nie było zbyt dużo czasu.

❖ **Smuggler:** Sympatyczne, choć jazda z klawiatury miła nie jest.

❖ **gem:** Czasem na plaży można zaobserwować ludzi z B.L.I.Z.N.A.mi. Nic miłego, może-cie mi wierzyć.

❖ **Smuggler:** Ba, czasem trafiają się ludzie z bliznami, a czasem BEZ blizny. I to jest często jeszcze gorsze. Szczególnie jak panie mają sporo lat i jeszcze więcej nadwagi...

❖ **Qn’ik:** Przestań, bo mnie nostalgia za wakacjami (całe 7 dni!) bierze...

❖ **eld:** 7 dni wakacji? Moje tegoroczne wakacje to będą 2 tygodnie we wrześniu. W domu z Filipsem.

❖ **Mac Abra:** Cieszę się, że masz dom... a nie, że musisz na niego wziąć kredyt...

❖ **Hut:** Ja bym coś napisał, ale ta wizja księgowych z bliznami bez blizny... Brrrr!!! Zimo przybywał!

❖ **Allor:** Zwłaszcza nad morze, niech się Gemowi dobrze dzieje... Mu-ha-ha-ha!

Sacred: Underworld

Gatunek: hack’n’slash
Podobne do: Sacred, Diablo 2
Wymagania: Win 98SE/ME/2000/XP, procesor: 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, 3.4 GB HDD
Testowano na: PIV 2.4 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 (płynnie, choć przy największym oddaleniu potrafiło klatkować)
Ocena: 6+
Autor recenzji: Colidor
Demo: nie ma
Internet: www.sacred-game.com
Strona: 082



❖ **Od autora:** Dużo, dużo więcej dobrego, starego Sacred. I choć tytułowych Podziemi niewiele tak naprawdę w samej grze (najczęściej biegamy po powierzchni), jest to siekanka na wysokim poziomie. Gdyby tylko przeciwników było odrobinę mniej...

❖ **Mac Abra:** To samo, co kiedyś, tylko więcej. Strawne.

❖ **Smuggler:** Niestrawna jest tylko średnia liczba wrogów na metr kwadratowy. Prawie jak w autobusie w godzinie szczytu.

❖ **gem:** Albo plaża o dwa kilometry na wschód od mojej, pustej i czystej jak butelka po wodce.

❖ **eld:** Myślałem, że twój redakcyjny żołądek jest w stanie wszystko strawić.

❖ **Hut:** Redakcyjny może tak, ale domowy – widać – niezbyt.

❖ **Allor:** Patrząc na piękną prognozę pogody marzenie Gema powinno się spełnić – reszta pójdzie na narty. :P

❖ **Czarny Iwan:** Spora lista zmian, ale wizualnie gierka jest zabytkiem. Jeśli jednak stawiasz na grywalność, Podziemie nie zawodzi.



POD OSTRZAŁEM 2

1. GDYBY NIE PRACOWAŁ W CDA, ZA- PEWNE BYŁBY:

Mac Abra: Mniej załatany.
Smuggler: W Kiełcach albo gdziekolwiek, gdzie jest uniwersytet.
gem: Studentem! Szczyrym!
Czarny Iwan: Autorem poradników w stylu „jak osłodzić swojego rumaka jedną ręką”.
Ghost: Głównym bułkowym w McDonalds.
eld: Ministrantem w Licheniu.
Hut: Rzeźnikiem z Płocka.
Allor: Nawiedzonym korektorem walczącym za kropkę nad i.

2. PIERWSZE WRAŻENIE, JAKIE NA TO- BIE ZROBIŁ:

Mac Abra: Ale duży!
Smuggler: O, ciekawie chłopak pisze (reakcja na pierwszy list).
gem: Zle odżywiony. Trzeba będzie poszukać suchego chleba dla qn'ia.
Czarny Iwan: Ciekawe, czy jest łysy z wyboru.
Ghost: A ten chłopczyk to się urwał z wycieczki czy zabłądził?
eld: Ale chudy jak szkapka dzieciak.
Hut: Rzeźnik z Płocka?
Allor: A kto to taki?

3. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJLEPSZY TEKST PISANY/ODZYWKĄ:

Mac Abra: Recenzja poprzednich Wormsów?
Smuggler: Sporo tego było, trudno coś wyróżnić.
gem: Kto wchodzi w pizzę?
Czarny Iwan: Zazwyczaj mam słuchawki na uszach, jak do mnie mówi. Bardzo fajnie wygląda, gdy rusza ustami w rytm chilloutowej muzyki.
Ghost: Pisane. Jak mówi, to wolę go nie słuchać, worek załóż.
eld: Trudno powiedzieć. Kiedyś ograniczał się do nieuzasadnionego optymizmu, teraz tylko marudzi i marudzi.
Hut: „Zdaje się”.
Allor: Jest jeszcze przed nim, w końcu zawsze może być lepiej.

4. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJGORSZY TEKST PISANY/ODZYWKĄ:

Mac Abra: Miał taką jedną wpadkę. Ja wiem, on wie, nie ma co wracać.
Smuggler: A nie dalać się jednak tego cedeka w poniedziałek wystąpić, bo wiesz, ja bym Action Maga przez weekend zrobił?
gem: Kto wchodzi w pizzę? (Pod koniec miesiąca.)
Czarny Iwan: Pewnie ten, o którym pisze Mac Abra, hehe.
Ghost: Głębokie westchnienie (tak aż z samej przepo-ny) i hasło – Ghost, mam taki mały problem...
eld: Manhattan Project. Do tej pory nie wierzę, jak moż-
na być tak nieobiektywnym.

Hut: Każda filmowa krytyka. :-)

Allor: „Możesz podejść na chwilę”, gdy właśnie zaczęło się konsumpcję. Nieważne, czego.

5. CO CIĘ W NIM PRZERAŻA:

Mac Abra: Pojechał do Włoch autokarem na długi weekend, a potem jeszcze był zadowolony...
Smuggler: Rozkładanie niektórych tekstów na czynniki pierwsze i oglądanie ich pod lupą, a potem długie dyskusje czy „oraz” bardziej tu pasuje niż „i”, czy nie.
gem: Był na, nie uwierzcie, pielgrzymce we Włoszech! Mówił wprawdzie, że to była zwykła wycieczka, ale my wiemy swoje...
Czarny Iwan: Pasja, z jaką otwiera InCopy.
Ghost: To, że nie dostrzega problemów, nawet jak mu się je przed nos podstawi.
eld: Zrobił się ostatnio pyskаты i gburliwy.
Hut: Je śniadania jak Rzeźnik z Płocka.
Allor: „Entuzjastyczne” spojrzenie na wiek-
szość gier – a la kapłan.

6. CO CHCIAŁBYŚ MIEĆ, CO ON MA, A TY NIE MASZ:

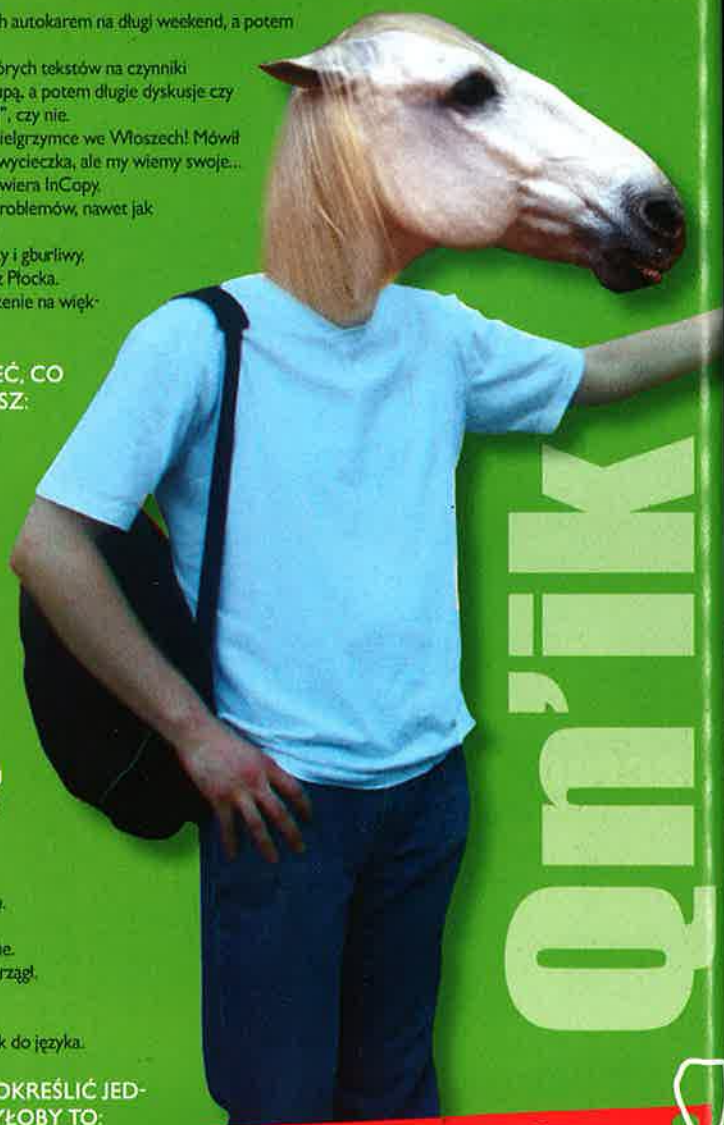
Mac Abra: Entuzjazm i wiek.
Smuggler: Wiek i idealizm.
gem: Mieszkanie w rynku. :)
Czarny Iwan: Umiejętność analizowania kropki nad „i”.
Ghost: Nie wiem. Może tego pajaca na huśtawce?
eld: Chyba jednak wiek. Za-
wsze to te kilka lat mniej. :p
Hut: Przemianę materii
Rzeźnika z Płocka.
Allor: Radosne podejście do błędów w InCopy.

7. CO CHCIAŁBYŚ MU DAĆ, CZEGO ON NIE MA:

Mac Abra: Etat.
Smuggler: Odrobinę cynizmu.
gem: Wakacje.
Czarny Iwan: Rumieć, hehe.
Ghost: Dorożkę, żeby się wprzągnął.
eld: Luz.
Hut: Po znajomości – etat.
Allor: Mniej nabożny stosunek do języka.

8. JEŚLI MIAŁBYŚ GO OKREŚLIĆ JED- NYM SŁOWEM, TO BYŁOBY TO:

Mac Abra: Kuń roboczy redakcji.
Smuggler: Człowiek zwany Koniem.
gem: IQn'ik.
Czarny Iwan: Konik.
Ghost: Ihaaaaa!!!
eld: Muuu!
Hut: Patataj!
Allor: Q'n – jaki jest, każdy widzi.



Dialog miesiąca

- Nie chcę od ciebie niczego, tylko na chwilę twego gniazdeka.
- Ale czy masz wystarczająco długi kabelek?
- Jasne.
- ...To ja się odsuwam, a ty wsadzał!

No co? To Qn'ik i Hut podłączyli nowy komputer.

SACRED PLUS



Najlepsza gra RPG ostatnich lat!

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY! UZNANE, POLECANE, PEWNE!

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!

49.90

Settlers: Dziedzictwo Królów - Dodatkowe Misje

Gatunek: RTS
Podobne do: niech pomyśle... o mam – do najnowszych Settlersów?
Wymagania: Win 98SE/ME/2000/XP, P 1GHz, 256MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 8+
Autor recenzji: eld
Internet: www.settlers.com
Testowane na: P 2.8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 RAM (kein problem)
Demo: polskiego brak
Strona w CDA: 098

✎ **Od autora:** Dodatek tak samo dobry jak sama podkładka. Kto pokochał Dziedzictwo Królów, ten także powinien sięgnąć po Dodatkowe Misje.

✎ **Hut:** Podkładka? Taka pod myszkę?

✎ **Smuggler:** Eld to pisał o 8 rano, jeszcze pochrapując z lekka. A z lwana to się śmieje, że ten śpi w pracy :) Domniemywam, że szło o PODSTAWKĘ. Jaka w końcu różnica, hehehe.

✎ **Mac Abra:** Misji może nie za wiele, ale dopracowane i sensowne. Warto.

✎ **Allor:** Tak, zdecydowanie warto się rano wyspać – na szczęście dzisiaj jest... PIĄTEK! A jutro sobota! HURRRRA!

✎ **Mac Abra:** A w poniedziałek deadline. Arghhhhhhhhh.



Silent Hunter III PL

Gatunek: symulator
Podobne do: Silent Hunter I i II oraz Secret Service
Wymagania: 1.4 GHz, 512 MB RAM, WIN XP/2000, 4x CD, karta graficzna 64 MB
Ocena: 9
Autor recenzji: eld
Internet: www.silenthunteriii.com
Testowane na: P 2.8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 RAM (kein problem)
Demo: brak
Strona w CDA: 100

✎ **Od autora:** Co tu dużo pisać, jestem całkiem mile zaskoczony lokalizacją. W końcu to jednak Cenega, a mimo to lokalizacja na naprawdę bardzo dobrym poziomie. Gdyby tylko jeszcze kod znajdował się w pudełku lub instrukcji...

✎ **Mac Abra:** Widać, że skorzystano z pomocy fachowców (terminologia!) i ktoś nad tym pośledził. Oby tak dalej.

✎ **Smuggler:** Jak już Eld chwali lokalizację rodem z Cenegi, na które miał w swoim czasie alergię, to znaczy, że MUSI być dobra.

✎ **Hut:** Alergia?

✎ **Smuggler:** To taka delikatna metafora – trudne słowo – stosunku (a to brzydkie słowo) Elda do owych polonizacji. Nader

krytycznego. Ale jak widać, potrafił docenić dobrą robotę.

✎ **Allor:** Cenega cacy? Kopytko!

✎ **Smuggler:** Jaki znowu Kopytko – to znany z SS (pisma!!!) Adam „Nuuuuuuuuuuuuuuuu” Piesiaaaaaak! Tadam!!!



JUŻ
W SPRZEDAŻY!

S U P E R

Nowa seria Superseller to:

- \$ największe i najlepiej sprzedające się bestsellery z katalogu Cenega Poland;
- \$ nadal ta sama, super atrakcyjna cena - 49,90 złotych;
- \$ wyczerpujące, drukowane instrukcje oraz ich wersje elektroniczne w formacie PDF na płycie z grą;
- \$ gry zawierają najnowsze patche i dodatki dostępne na rynku;
- \$ poprawione lokalizacje i ponownie przetestowane polskie wersje - każda gra w polskiej wersji językowej;
- \$ super bonus! - **specjalne poradniki serwisu GRY-OnLine w formacie PDF**, dzięki którym każdy gracz pozna tajniki swojej ulubionej gry;
- \$ nowa, odświeżona szata graficzna z ekskluzywnym pudełkiem DVD.



SACRED PLUS

OPERATION FLASHPOINT™ - PLATYNOWA EDYCJA

KOZACI - ANTOLOGIA

RAINBOW SIX® 3 RAVEN SHIELD™ ZŁOTA EDYCJA



Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Działkowa 37
Pomoc techniczna: (22) 868 52 61



Gry komputerowe
sygnowane znakiem
„DOBRY ZAKUP”
to najwyższej klasy produkty,
polecane przez prestiżowy
serwis internetowy GRY-OnLine.

www.superseller.gry-online.pl

© Superseller jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Superseller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl

\$ E L L E R

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY!
UZNANE, POLECANE, PEWNE!



NA CD ZNAJDESIĘ
WSPANIAŁE OPRACOWANY
PORADNIK
DO GRY!

UZUPEŁNIJ
SWOJĄ
KOLEKCJĘ!

DOSKONAŁA
GRA
ZA JEDYNE **49,90** PLN



TWIERDZA: KRZYŻOWIEC

CODENAME: PANZERS FAZA PIERWSZA

PRINCE OF PERSIA™ PIASKI CZASU

FAR CRY®

Szczegółowe informacje na temat serii
SUPERSELLER znajdziesz na stronie
www.superseller.pl



PRODUCENT: MIDWAY GAMES
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.AREA51-GAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1.4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | TEŁUCZ UFOKA!

AREA 51



Nazywam się Ethan Cole, jestem członkiem elitarnego oddziału Hazmat. Zjawiamy się tylko tam, gdzie zdarzyło się coś wyjątkowo paskudnego. Jesteśmy od tego, by minimalizować szkody. Sprzątnąć cały bajzel. Tak by świat o niczym nie wiedział. Taki to układ, ty żyjesz sobie gdzieś tam zupełnie nieświadom zagrożenia, a my działamy. Sprawnie i po cichu. Bywają jednak dni, że wszystko wymyka się spod kontroli. Tak jak wtedy w Strefie 51.

Oddział

Hazmat znowu zostaje wezwany. Tym razem do legendarnej Strefy 51. Fani UFO i spisków rządowych zakrojonych na szeroką skalę mogą zacierać ręce, bo w nowej produkcji Midway znajdą tego na kopy. Fabuła jest – jak na mój gust – nieco przekombinowana, ale miłośnikom teorii spiskowych powinna się spodobać. By za wiele nie zdradzać, powiem tylko, że wszystko zaczyna się od tajemniczego wirusa, który uwolniony w podziemnych kompleksach bazy zamienia cały personel w bezrozumne, szalone bestie. To, rzecz jasna, jedynie wierzchołek góry lodowej. Zaręczam, że podczas gry dzieje się naprawdę sporo, wielkogłowych ufo! też oczywiście nie zabraknie.

Jeden wielki chaos

Area 51 jest wybuchową mieszanką Republic Commando, Halo i najnowszego Doom. Niestety nie jest w żadnym stopniu lepsza od wyżej wymienionych. Nie znaczy to oczywiście, że gra jest słaba. Bo nie jest. Nie ukrywam, że jednak mimo wszystko oczekiwałem więcej po tej produkcji. Ale po kolei.

Gra od pierwszych minut tętni akcją. Area 51 nie pozwala na chwilę odpoczynku. Kocioł, w jaki jesteśmy wrzuceni, już na samym początku zabawy robi spore wrażenie. Ładujesz się z kilkuosobowym oddziałem do Strefy 51. Przez pierwsze etapy towarzyszą ci twoi kompani, później skazany będziesz na samotną wędrówkę. Ale nie uprzedzajmy faktów.

Idziesz ciemnym korytarzem, wokół walają się kawałki gruzu z uszkodzonych filarów, potykasz się co chwila o zniszczone wyposażenie bazy. Na razie spokój. Ciszę przerywają jedynie słowa członków drużyny i echo waszych kroków. Wchodzicie do większego, słabo oświetlonego pomieszczenia. I zaczyna się piekło. Nagle z każdej strony wylegają jak szarańcza. Głupie, otumanione, z żądzą mordu w bezrozumnych ślepiach – zainfekowany wirusem personel i żołnierze. Rzucają się na was, na szczęście sprawnie wymierzone serie dają im niezłą szkołę. Tak to właśnie robią chłopaki z Hazmat.

Po chwili gra pokazuje pierwsze słabe strony. Kolejne fale wrogów wydają się nie mieć końca. Na miejscu każdego zabitego pojawia się 2 następnych. Ale nawet jeśli nic nie robisz, twoi kompani świetnie sobie poradzą. Nigdy nie skończą im się amunicja, nigdy też nie padną na glebę wcześniej, niż przewidzieli to scenarzyści.

Zewsząd dochodzą strzały, ogłuszające krzyki, snopy iskier syją się z uszkodzonych instalacji. Światłówka migocze pod sufitem, gdzieś z boku wybucha granat, ciała zabitych w nagłej eksplozji wlatują w powietrze. Gryzący dym zasłania widok. Atmosfera jest tak gęsta, że można ją nożem kroić. Kątem oka dostrzegasz rzucającą się na ciebie wściekłą bestię. Mierzysz, ale zaskoczony strzelasz w panice, gdzie popadnie. Celownik podryguje jak szalony, pociski trafiają w ogromne szyby laboratorium. Odłamki szkła



UFOm, że też dotrzecie do finału gry...



MUTANTEM BYĆ

By za nudno nie było, w trakcie gry sami zostajemy zainfekowani wirusem. Uczymy się nad nim panować, dzięki czemu zachowujemy resztki zdrowego rozsądku i w każdej chwili możemy wrócić do stanu pierwotnego. Od tej chwili możemy też przełączać się między jednym stanem a drugim, zaś jako mutant mamy zupełnie nowe możliwości w koszeniu wrogów. Mile urozmaicenie, nie powiem, szczególnie że świat widziany oczami zarażonego prezentuje się nader interesująco.

Mimo wszystkich swoich wad Area 51 wciąż pozostaje w miarę dobrym, całkiem grywalnym, kipiącym akcją FPS-em.

rozszypują się po całej podłodze. To niestety ostatnia rzecz, jaką zauważasz. Potwór, którego nie zabiles, ogłusza cię silnym machnięciem łapy. Obraz się trzęsie, przez chwilę niewiele widzisz. Ułamek sekundy później dopada cię dwóch kolejnych. To już koniec.

Gra na raz

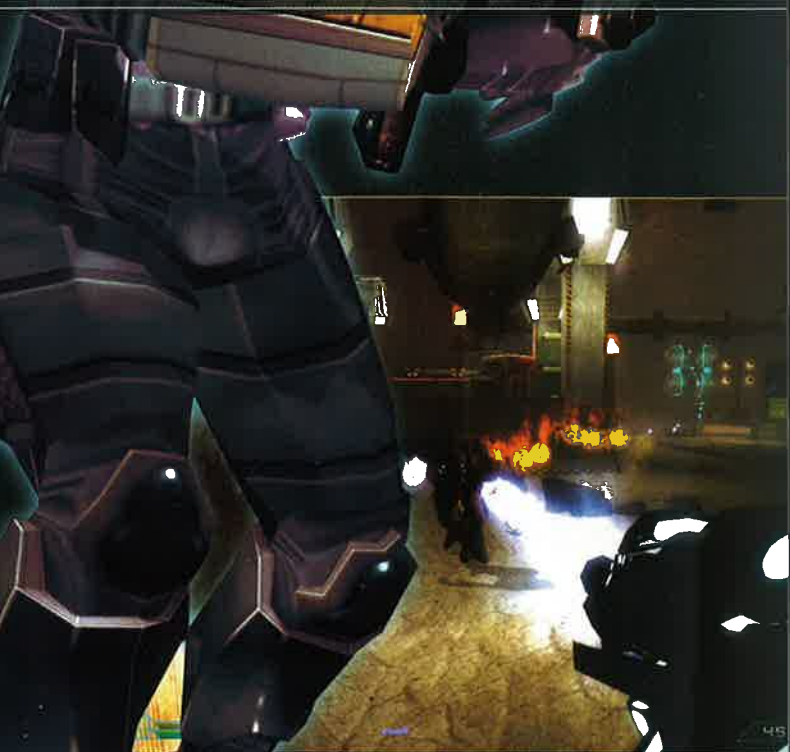
No, nie całkiem koniec, w końcu to tylko gra. Save'a w dowolnym momencie niestety zrobić nie mogłeś (cholerne naleciałości z konsoli), więc zaczynasz grać od ostatniego checkpointu. Za drugim razem idzie ci już lepiej, bo wrogów zawsze atakuje w tym samym miejscu. Zamiast walić po ścianach, tym razem sypiesz mu serią w żółte ślepie. Pada martwy. Za nim pędzi tuzin kolejnych. Też ich powalasz. A nawet jeśli nie dasz rady, pewnie za 3 razem sobie poradzisz, bo już będziesz wiedział, czego się spodziewać. Piśzę to z żalem, ale chyba żaden fragment tej gry nie zaskoczy cię przy przechodzeniu go po raz kolejny. Jest efektywnie, szybko i dynamicznie, dzięki czemu od razu wczuwamy się w ten lepkki, namacalny wręcz klimacik zaszczucia i chaotycznej, szalonej walki o przetrwanie z przeważającymi siłami wroga. Niestety takie uczucia towarzyszą nam tylko przy pierwszym przechodzeniu jakiegoś odcinka mapy, bo w Area 51 wszystko oparte jest na skryp-

tach, wszystko jest też do bólu liniowe, przez co zabłądzić tu nie sposób.

Atak klonów

Area 51 cierpi też na inną przypadłość znaną z nowego Dooma. Schematyczność przegradzająca się z czasem w znużenie. Mnie się ono udzieliło już po 3-4 godzinach zabawy. No, bo ileż można łaźnić po podobnych korytarzach i grzać z obu łuf do tych samych maszkar? Nim spotkasz nową odmianę przeciwników, pierwszy zdąży ci już zbrzydnąć. Po pierwszej godzinie gry masz wrażenie, że walczysz z klonami. Wszystkie modele wrogów są całkiem ładnie animowane i zaprojektowane, jednak jest ich stanowczo za mało, jeśli chodzi o różnorodność.

Inna sprawa to ich absurdalna liczebność przypadająca na 1 metr kwadratowy. Coprawda;



To miejsce istnieje naprawdę, choć nie znajdziesz go na żadnej mapie. Tajemnicza, owiana legendą Strefa 51 to leżący na pustyni w Nevadzie kompleks tajnych laboratoriów i baz wojskowych, a zarazem najpilniej strzeżone miejsce w Stanach Zjednoczonych. To ponoć tutaj przechowują statek obcej cywilizacji, który rzekomo rozbił się w Roswell. Zdaniem wielu (m.in. byłych pracowników Strefy 51), trwają tu badania nad technologią Obcych, a amerykańscy piloci testują pozaziemskie pojazdy kosmiczne. Oczywiście władze stanowczo dementują wszelkie tego typu plotki. Oficjalne stanowisko jest od lat niezmiennie – w Strefie 51 pracuje się jedynie na najnowszych rozwiązaniach technologicznych dla armii. Jakichkolwiek ufoi brak. Jak jest naprawdę? Tego się chyba nigdy nie dowiemy.



W krzyżowym ogniu
(niekoniecznie pytań).



To nie mutant, choć
zielony. Ale za to zna
masę ciekawych sekretów
Strefy...

Warto odwiedzić Strefę 51. Ale tylko jeden jedyny raz. Później już będziesz ziewał z nudów.

tak olbrzymie ilości mięsa armatniego tworzą ten klimat brutalnej, krwawej i chaotycznej walki, jednak w niektórych momentach miałem wrażenie, że twórcy zdrowo przegięli. W tej grze możesz być pewny jednego – jeśli w jednym pomieszczeniu sprowadziłeś do parteru 20 przeciwników, w kolejnym będzie ich jeszcze więcej. W niektórych misjach liczba buców do eksterminacji graniczy z absurdem. Ludzie, no, litości! To na być Rainbo czy klimatyczna gierka o ufokach?

ATI jest „be”

Kolejną bolączką wydają się wymagania sprzętowe. Wydają się, że na moim komputerze z Radeonem 9600 Pro w wysokich ustawieniach gra cięła bardziej niż Doom 3. Z początku pewny byłem, że to wina słabo zoptymalizowanego silnika, jednak na Sieci wyczytałem, że gra po prostu nie lubi kart ATI. Sprawdziłem na komputerze słabszym od mojego, tyle że wyposażonym w kartę Nvidii o zbliżonej do mojej mocy i w tych samych ustawieniach gra chodziła

jak złoto. Jako zwolennik Radeonów czuję się troszkę olany i za to pół punktu w dół.

I jeszcze jedna rzecz, której zupełnie nie rozumiem – dlaczego, u licha, mamy tak małe pole manewru, jeśli idzie o ustawienia graficzne? Toż przecież po to gram na PC, żeby wrazie potrzeby móc powylaczać zbędne bajery. A tutaj poza zmianną rozdzielności i wyborem poziomu jakości tekstur nie mamy wpływu kompletnie na nic! Czysta kpina, takie ograniczenia rodem z konsol na piecach nie powinny mieć miejsca.

Ładnie brzmi, ładnie wygląda

Jak już przy sprawach technicznych jesteśmy, wspomnę jeszcze o oprawie gry. Pod względem grafiki do aktualnych liderów nieco jej brakuje, ale jest całkiem przyzwoicie. Zresztą i tak byłem pozytywnie zaskoczony, w końcu od samego początku Area 51 była tworzona również na konsole. Mając to na uwadze, jestem pełen podziwu, ile można jeszcze wykrzesać z pocziwej PS2. Sam design leveli także stoi na wysokim

poziomie, choć nie ukrywam, że eksploracja Black Mesy w H-L była niewspółmiernie bardziej fascynującym doświadczeniem.

Do oprawy audio również nie mam żadnych zastrzeżeń. Środowisko gry aż kipi od wszelkiego rodzaju dźwięków, wszystkie te występy, wybuchy, krzyki rannych, skowyt potworów – poezja i miód dla uszu. Przygrywająca w tle muzyka znakomicie podkreśla dynamikę rozgrywki.

The truth is out there

Głównemu bohaterowi głosu użyczył David Duchovny. Sam Fox Mulder z Archiwum X w grze o ufokach? Wydawałoby się, że strzał w dziesiątkę! Niestety niekoniecznie. Jak już wspominałem, gra jest bardzo dynamiczna, zaś Ethan Cole, którego poczynaniami kierujemy, przypomina jak żywo Master Chiefa z Halo. Chodzimy sobie po niekończących się korytarzach i rozsmarowujemy po ścianach całe tabuny potworów. Nie ma czasu na myślenie, gdy z każdego kąta wylatują roje przeciwników. I tu zgrzyt, bo do tego obrazka zupełnie mi nie pasuje Mulder, który nawija w tym swoim charakterystycznym, ospałym, znudzonym tonie. Tu lepiej sprawdziłby się ktoś z głosem o silnej, mocnej barwie. Miast tego mamy faceta, który wydaje się nie przejawiać cienia zainteresowania wszystkimi dramatycznymi zdarzeniami, których był świadkiem.

Dużo lepiej spisała się druga gwiazda tej produkcji – Marilyn Manson. Wybitnie pasuje do roli, jaką odgrywa. A w kogo się wciela, tego już nie zdradzę. Zobaczcie sami.

Zabawki

Uzbrojenie też nie prezentuje się za dobrze. Generalnie pukawek jest niewiele i w efekcie najczęściej ganię z karabinem, czasem tylko pomagając sobie z bliskiej odległości shotgunem lub celnie wymierzonym granatem. Poza tym mamy jeszcze pistolet i nieprecyzyjną snajperkę (przy większym zbliżeniu celownik drga jak szalony, nim zdołasz dokładnie wymierzyć, wrogów odstrzeli ci łeb z 5 razy). Później mamy też do darkowo dostęp do 2 rodzajów oręża Obcych, ale w sumie nic wartego uwagi.

Poza uzbrojeniem dysponujemy również przydatnym aparacikiem, którym skanujemy rozmaite obiekty z otoczenia – dokumenty, substancje, przedmioty, ciała itp. Dobrze jest się tym bawić, gdyż dzięki temu odblokowujemy liczne bonusy, które później w każdej chwili można przejrzeć z poziomu menu. A jest tego naprawdę sporo, więc warto.

Reasumując...

Cóż, tak się czepiam i czepiam, a ocena w sumie dość wysoka. Dlaczego? Bo mimo tych wszystkich wad Area 51 wciąż pozostaje w miarę dobrym, całkiem grywalnym, pięcią akcją FPS-em. Tyle tylko, że spodziewałem się czegoś innego. Jakoś trywialna sieczka z tabunami wrogów nie pasuje mi zbyt do otoczek fabularnej tej produkcji. Liczyłem na tajemnicę, puste mroczne korytarze, a otrzymałem efektowną strzelaninę, w której palec zdejmujesz ze spustu tylko wtedy, gdy idziesz do lodówki po piwo (lub sok, jeśliś nieletni). :) Tym niemniej myślę, że mimo wszystko warto odwiedzić Strefę 51. Ale tylko jeden jedyny raz. Później już będziesz ziewał z nudów. [GDA]

GRY WALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

6

7

8

WERDYKT

- niezła oprawa audio-wizualna
- kipi od wartkiej akcji
- dużo bonusów do odblokowania
- zamiana w mutant
- momentami trzyma klimat

- brak save'a w dowolnym momencie
- na dłuższą metę monotonna
- małe zróżnicowanie przeciwników
- gryzie się z Radeonami



NOWOŚCI

ON SIEGE 2 PL
50

TRIBES - TESTA
50

SETTLERS - DODATEK
109

GUILD WARS
83

BATTLEFIELD 2
118

STAR WARS
67

COLD FEAR
69

CHAOS THEORY
83

DRIVER 3
44

EMPIRE EARTH 2
83

TWIERDZA 2
83

OTA SAN ANDREAS
105

PLAYBOY
83

BROTHERS IN ARMS
83

SILENT H.3
83

WORKS 4
84

7 SINS
84

GRAND TOMBRAID
105

DRIVER 3
44

CHAOS THEORY
83

SETTLERS - DODATEK
109

TRIBES - TESTA
50

ON SIEGE 2 PL
50

GTR
84

POLECA
INTERIA.PL

Zagraj w najbardziej realistyczny symulator wyścigów FIA GT Championship! Zmier się z 70 różnymi przeciwnikami na 10 legendarnych trasach, takich jak Magny-Cours, Barcelona czy Monza. Wybierz jeden z 3 dostępnych trybów gry: przeznaczony dla graczy początkujących, doświadczonych lub multiplayer. Znajdziesz tu oryginalne samochody FIA GT oraz odwzorowane ze szczegółami oryginalne trasy.
www.GTR.play.pl



POLECAMY - NEWS

CEEBOT
19

POLECA
INTERIA.PL

Ceebot 4.0 PL to aplikacja, która przy okazji rozrywki, uczy programowania w C++ oraz JAVA. Program jest dziełem studia Epsitec, które stworzyło wychwalaną pozycję Colobot.
www.CEEBOT.play.pl

CRC
54

POLECA
INTERIA.PL

Cross Racing Championships. Gracz będzie mógł współzawodniczyć w 65 wyścigach w sześciu odmiennych lokalizacjach, od lodowatych górskich regionów, bujnej okolicy do spiczonych puszystych obszarów.
www.CRC.play.pl

Shadow Valt
54

POLECA
INTERIA.PL

www.ShadowValt.pl

Warlords Battlecry III
54

POLECA
INTERIA.PL

Witamy jeszcze raz w świecie Etherii. Nadchodzi kontynuacja jednej z najlepszych gier RTS z elementami RPG poprzednich lat. Warlords Battlecry III przenosi gracza na ciagle zmieniający się kontynent, znany jako Keshan, gdzie sojusznicy stają się wrogami, a nowa nieznaną rasą stwarza śmiertelne zagrożenie dla wszystkich. Przeznaczenie gracza zależy tylko od niego samego.
www.WB3.play.pl

REDLINE
19

POLECA
INTERIA.PL

REDLINE K.A.R. 2

KAKKO
19

POLECA
INTERIA.PL

KAKKO I KOKOSZ - SZKOŁA LATANIA

Tajno
10

POLECA
INTERIA.PL

www.Tajno.pl

Rapid Gunner PL
19

POLECA
INTERIA.PL

www.MaluchRoter.pl

KULT
54

POLECA
INTERIA.PL

Kult: Heretic Kingdoms PL to połączenie rozrywki hack'n'slash oraz wciągającej fabuły. Grafika łączy technologię 3D z otoczeniem izometrycznym.
www.KULT.play.pl

4000 tytułów na stanie!

P
WWW.PLAY.PL

HURTOWNIA = NISKIE CENY
Podane ceny detaliczne - zawierają podatek vat



TRUCKER
29

POLECA
INTERIA.PL

A wybrałeś już szambo?

Battle Mages
54

POLECA
INTERIA.PL

Sign of Darkness PL

THE FALL
54

POLECA
INTERIA.PL

www.FALL.play.pl

NEVEREND PL
54

POLECA
INTERIA.PL

Kurs CorelDRAW 11
19

POLECA
INTERIA.PL

Projektant 3D
19

POLECA
INTERIA.PL

Projektant wnter 3D 2.0 jest prostym i efektywnym narzędziem do projektowania pokoi, łazienek oraz kuchni. Został opracowany tak, aby każdy użytkownik komputera bezproblemowo i szybko potrafił zaprojektować wygląd danego pomieszczenia.

MUSIC DIRECTOR GOLD PL 5 CD
29

POLECA
INTERIA.PL

BIG BOX www.EJAY.pl

SOUND COLLECTION
29

POLECA
INTERIA.PL

BIG BOX www.EJAY.pl

HipHop4
19

POLECA
INTERIA.PL

eJay House
19

POLECA
INTERIA.PL

GRY LICENCOWE 2005 PL
19

POLECA
INTERIA.PL

DYSLEKSJA
19

POLECA
INTERIA.PL

MUZYCZNA TATUAZKA PL
19

POLECA
INTERIA.PL

MAPA POLSKA 2005
19

POLECA
INTERIA.PL

MAPA EUROPY 2005
19

POLECA
INTERIA.PL



PROGRAMY

Figurka STARCRAFT HYDRALISK
18cm

Figurki z gier Różne modele

Figurka STARCRAFT 3
18cm

Różne modele... Ceny od 39zł do 49zł wysokość około 18cm

KAMERA APOLLO AC-509
59zł

TEKKEN 5
209zł

GamePad MT169 WARRIOR
19zł

FILM DVD Gwiezdne wojny - trylogia - Epizod 4,5,6 (4DVD)
195zł

zamówienia składać:
www.play.pl
MS - 604 100 500
L. (22)313 28 10; 11, 832 54 30; 31
X (22)833 39 61
W-wa 01-652 Potocka 14paw.3
ZŁADZ HURTOWA: (22)313 28 06

www.PLAY.PL i już!

PC PS2 AKCESORIA



Doręczenie pocztą - 10 zł za przesyłkę (termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedziel)
Pełność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytania o dostępność towaru przy zamówieniu i
Opakowanie - specjalne lekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej
Ceny aktualne na dzień: 25.08.2005.

PRODUCENT: INXILE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.THEBARDSTALE.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



USAGI | BARD IV – NOWA NADZIEJA?

Czwarta część miała zerwać z trylogią, tworząc nową jakość na rynku cRPG. Efektem - typowy hack'n'slash, tyle że na wesoło.



Tu, wbrew cytatomu powyżej – niewesoło.

The BARD'S TALE

Istnieje wiele rodzajów Wybrańców. Wśród nich rozróżniamy m.in. Wybrańców filmowych – np. z Matrycy. Możemy także mówić o politycznych Wybrańców elekcyjnych, choć najczęściej są oni Wybrańcami tylko na kilka lat i rzadko kiedy się sprawdzają w tym, co robią. Ja także jestem Wybrańcem – zostałem wybrany do opisanie tej gry. Gry, w której ty jesteś Wybrańcem. To znaczy: ty oraz wielu, wielu innych Wybrańców...

W grach RPG już tak jest, że główny bohater zwykle jest przeznaczony do uratowania kilku światów, świata, kontynentu lub przynajmniej choć jednej przystojnej i będącej „do wzięcia” księżniczki. Ta gra nie wyłamuje się z owego schematu. Nasz bard musi uratować księżniczkę Caleigh uwięzioną przez potężnego druida Fiaonach na najwyższym poziomie jego wieży.

I tutaj właśnie zaczynają się schody (znaczy się w grze bo wieża jest zaopatrzona w windę). Oprócz naszego bohatera istnieje bowiem wielu innych Wybrańców, którym marzy się dokładnie to samo. Nasz bohater często będzie spotykał ich w swojej podróży, najczęściej obserwując – z bezpiecznej odległości – ich śmierć i/lub rabując ich zwłoki. Nie spieszy im z pomocą, bo sam 1) nie chce śpieszyć, 2) nie zamierza ryzykować, 3) nie zgadza się na rolę bohatera i Wybrańca. Krótko mówiąc: jest tak zwanym Niechętnym Wybrańcem (co też wcale oryginalne nie jest), którego do działania skłoniły względy jak najbardziej komercyjne – astronomiczne sumy oferowane przez Caleigh.

Bard(zo) banalny początek

Historia ta zaczęła się w sposób banalny, by nie rzec – nudny. Ot, podróżował sobie nasz heros od knajpy do knajpy i stosował jedyną znaną sobie sztuczkę magiczną, jaką było przywoływanie szczonego za pomocą pieśni, wpuszczanie go do baru, a następnie „egzorcyzmowanie” go na oczach gawiedzi. To pozwalało mu przetrwać, bo „uratowane” przez niego barmanki odwdzięczyły mu się wiktem i nie tylko wiktem. I tak by było pewnie do końca świata, gdyby nasz bohater nie zaszedł o jedną knajpę za daleko – do Rat Tavern. Tam, zupełnie nieoczekiwanie, wpłwał się w nieustającą walkę Dobra ze Złem. Słowem: zrobił to wszystko, czego poprzysięgał sobie nie robić. Od tego zaś do odgrywania decydującej roli w dziejach świata, jak każdemu miłośnikowi RPG wiadomo – jest tylko krok.

Lub kroków wiele. W swojej podróży Bard przemierzył całe mile dróg i bezdroży: śnieżne pustkowia, wrzosowiska, jeziora lawy i inne miejsca poświęcone najlepszymi tradycjami role-playing. Nie dane mu więc będzie uniknąć potężnych jaskiń kryjących magiczne przedmioty, wielkich kurhanów rodowych, magicznych kawern zamieszkałych przez magiczne Finfolki, miast umarłych, górskich przełęczy wraz z dawnymi siedzibami wikingów, kopalni Firbolgów... A jednak – paradoksalnie, zważywszy na liczbę lokacji – tak naprawdę nie nachodzi się zbyt wiele nasz Bard, bowiem wszystkie te przyjemności czekają na niego na... dwóch niezbyt wielkich wysepkach! Jak na obecne standardy – mało.

Bard ten był Wybrańcem

Równie nieliczna jest drużyna. Trubadur, typowy macho, nie lubi konkurencji i działa w pojedynkę. Może jednak (i musi) przywoływać magicznych sprzymierzeńców. Wraz z doświadczeniem naszego gracza oraz magią instrumentu będzie mógł (i musiał) „zapraszać” do drużyny do czterech z szesnastu postaci: w tym wspomnianego już szczura, wiedźmę-znachorkę, szybkostrzelną kuszniczkę i potrafiącego wykrywać pułapki podróżnika. A nawet dziwaczne potwory, do których przodków należały bez wątpienia ośmiornica i rowet. W drużynie Barda znajdzie się też miejsce dla jego najwierniejszego druha – małego pieska. Psinka ta będzie rozpraszać przeciwników, wykopywać kości, brykać po planszy, a odpowiednio wytresowana także atakować nie mileców. Posłuży ona także jako kontrast dla postaci Barda, bo w przeciwieństwie do niego jest słiczna, dobrze ułożona i słodka.



Oto i „brave hero”. Wygląda, jakby wczoraj poimprezował.



Poziom +1. Nowa zdolność: podawanie łapy.

Wybrany, by wędrować i walczyć

Świat jednak, co wiedzieć winien każdy, zamieszkują nie tylko słodkie pieseczki i sprzymierzeńcy, ale także – czy może przede wszystkim – jego mieszkańcy zwani tubylcami. Niektórzy są mili, inni będą nastawieni nad (brzydko) wyraz negatywnie. Nasz Bard będzie odpłacał tą samą monetą: w większości dialogów możliwy jest wybór postawy w stosunku do rozmówcy. Nie zmieni to obrazu całej gry (jak to było na przykład w Fable), jednak w zależności od sposobu prowadzenia konwersacji Wybrańiec będzie zdobywał różne magiczne

przedmioty i różną liczbę punktów doświadczenia. Dla przykładu, jeżeli wzbije się na wyżyny i nie kopnie szczeniaka na początku gry, zdobędzie przyjaciela na całe życie. Podobnie jest z napotkanym później Firbolgiem. Przestraszy go – otrzyma pierścień, nie przestraszy – nie otrzyma pierścienia, ale za to, nieco później, dwa kolejne przedmioty magiczne!

Zdarzy się jednak także, i to nie raz i nie dwa razy, że nasz heros będzie musiał walczyć czy to z pomocą miecza, czy to maczugi, czy łuku. Część spośród przeciwników nastawać będzie właśnie na Barda – inni, bardziej demokratyczni – na wszystkich zagubionych Wybrańców. Główną cechą tych wszystkich wilków, zombich, magicznych Finfolków, goblinopodobnych Trowów i innych jest to, że stanowią pomysłowe pojemniki na doświadczenie, złoto oraz przedmioty automatycznie w chwili podniesienia przerabiane na złoto.

Dzięki temu nasz bohater uniknie bałaganu w ekwipunku (bo takowego w zasadzie nie ma) oraz podróży powrotnych do miasta w celu sprzedaży paru blokujących miejsce gratów. Podobna automatyczność odnosi się do rynsztunku – gdy Bard znajdzie miecz lepszy od tego, którego używa, zajmie on miejsce w dłoni, a stary zostanie zamieniony na złoto. Tradycyjne jest natomiast – jeśli chodzi o to, co stanowi o sile role-playing – awansowanie na kolejne poziomy. Tu pozostał samodzielny wybór rozwijanego współczynnika, jak np. siły.

Przepraszam, którą do Shaolin?...

TRYLOGIA BARD'S TALE

TALES OF THE UNKNOWN (1985)

A ściślej Tales of the Unknown I: The Bard's Tale. Zły mag Mangar the Dark rzucił wokół miasta Skara Brae czar wiecznej zimy, odcinając je od świata. Naprzeciw stanęła szóstka początkujących postaci, które, by go zabić, musiały zwiedzić jaskinie, zamki i wieże... Gra nie zachwycała grafiką czy fabułą, jednak miała to coś, co powodowało, że nie sposób było się od niej oderwać.

THE DESTINY KNIGHT (1988)

Siedmiu zbirów przy pomocy wielkiego maga Lagotha Zanthu ukradło różdżkę przeznaczenia. Drużyna musiała się ponownie zjednoczyć, by uratować krainę. Grafika została wyraźnie poprawiona, dodano więcej podziemi oraz jeden slot w drużynie, sama rozgrywka pozostała niezmieniona. Ciekawym pomysłem była możliwość eksportu drużyny z pierwszej części.

THIEF OF FATE (1990)

Znany z pierwszej części zły bóg Tarjah przejął kontrolę nad krainą, niszcząc przy tym Skara Brae. Drużyna, znów połączona, musiała nauczyć się czarów chronomancera i za jego pomocą podróżować po różnych krainach, by w końcu zabić Tarjana. Grafika ponownie została poprawiona, a rozgrywka znów przyniosła ze sobą wiele nieprzespanych godzin.

Po Thief of Fate powstał jeszcze Bard's Tale Construction Set (1991), w którym to sami gracze mogli wcielić się w rolę barda i tworzyć własne przygody. Od tej pory, aż do 2004 roku, tytuł The Bard's Tale był pamiętany wyłącznie przez największych entuzjastów staroci.



która jest odpowiedzialna za zadawane obrażenia, wytrzymałość na ciosy czy zręczność, która jest ściśle powiązana ze strzelaniem z łuku. Dodatkowo co dwa poziomy nasz heros będzie zdobywać nowe umiejętności, takie jak parowanie tarczą, zamaszyste cięcie czy... tresura pieska!

Świat zaś był uroczy

The Bard's Tale powstała w oparciu o engine stworzony przez Snowblind na potrzeby konsolowego Baldur's Gate: Dark Alliance. Ten jednak, jak się okazuje, sprawdza się przynajmniej poprawnie także na PC. Mamy więc trójwymiarową grafikę ze spojrzeniem na bohatera z lotu zmęczonego ptaka z możliwością rotacji obrazu, a nawet ograniczone zbliżenie, co pozwala delectować się detalami gry. Podobać się mogą także postacie i efekty czarów, ale... cóż, nie da się ukryć, że nie jest to najpiękniejsza spośród gier.

za pomocą których przywołujemy sprzymierzeńca. Te brzmią inaczej przy użyciu harfy, inaczej fletu, jeszcze inaczej ze śpiewającego miecza czy elektrycznej gitary-topora (sic!). Są wreszcie piosenki, te jednak – z wyjątkiem kilku, m.in. genialnego wykonania Fairy Tune przez Bodbów – są przeciętne i... z racji tego, że nie sposób ich przerwać – za długie.

Talk-show

Prawdziwym mistrzostwem natomiast jest aktorstwo w dialogach. W oryginalnej wersji Bardem jest Cary Elwes, znany między innymi z „Facetów w Rajtuzach” i to właśnie dzięki niemu dialogi (z którymi, jeśli idzie o poziom, bywa różnie) nabierają rozmachu i łśnienia. Najlepsze bez wątpienia są wymiany



Łamanie konwencji role-playing, a także sztampy scenariuszy o kolejnym Wybrańcu, który nie chce być Wybrańcem, naprawdę może się podobać.

Na szczęście warstwę audio-wizualną ratuje audio. Muzyka, jak na grę o muzycznym profesjonalizmie przystało, jest na tak dobrym poziomie, że aż żal, iż jest jej tak mało. Miłe dla ucha są także melodyjki,

zdań pomiędzy dwoma bardami: bohaterem gry oraz narratorem opowiadającym całą historię. Widać od razu, że panowie niezbyt się lubią, co stanowi powód do utarczek i... śmiechu. W polskiej wersji w rolę narratora

wcielić się ma Piotr Fronczewski, Bardem zaś stanie się Borys Szyc. Przed nimi naprawdę trudne zadanie, bowiem dialogi, szczególnie zaś brytyjski sarkazm Carego Elwesa, to jeden z głównych atutów tej gry...

Ostał się tytuł

The Bard's Tale, co powinno być już jasne dla wszystkich, którzy w dobrym zdrowiu, a także, mam nadzieję, nastroju dobrnęli do tego miejsca, nie ma nic wspólnego z historyczną trylogią o tym samym tytule (patrz ramka). Nie ma już drużyny, podziemi, intrygującej fabuły powiązanej z szalonym bogiem Tarjanem. Z dawnego Barda pozostały tutaj tylko gadające usta niosące Bardowi pewne informacje, antymagiczne pola oraz nazwisko Briana Fargo, który wymyślił i stworzył postać Barda. Jeśli tak – czy był sens tego formalnego powiązania wymienionych gier? Ponadto nowa The Bard's Tale – w odróżnieniu od swoich poprzednich części – jest króciutka. Ponoć do jej ukończenia potrzeba 20 godzin, jednak planując przygodę z nią, możesz śmiało obciąć połowę owego czasu.

...Więc chodźmy na piwo

Kończąc opowieść o Opowieści Barda, który to Bard opowiada o Bardzie, trzeba zaznaczyć, że jest to opowieść niezła, a w dobrym świetle – nawet całkiem dobra. Ciekawie jest zwłaszcza ujęcie tematu. Łamanie konwencji role-playing, a także sztampy scenariuszy o kolejnych Wybrańcach przy użyciu Wybrańca, który nie chce być Wybrańcem, o dobrej zlej księżniczce i dobrych złych druidach naprawdę może się podobać. Innymi słowy The Bard's Tale godna jest zapoznania się z nią. Nie popełnijcie jednak błędu: zapoznania się – tak, zakochania się – nie, bo z całą pewnością nie jest to Nowa Nadzieja komputerowego role-playing. Ot, tytuł w sam raz na leniwe wakacyjne dni. **ICDA**



7

GRYwalność 7
VIDEO 6
AUDIO 8

WERDYKT

➕ RPG na wesoło.
➕ fajne utwory
➕ piesek!

➖ zbyt krótkie
➖ nic wspólnego z trylogią

GRY
KOMPUTEROWE

„Pożegnajcie się
ze światem rzeczywistym.
Sacred wrócił - lepszy
niż kiedykolwiek!”

Ocena: 5/6

NINIEJSZE ROZSZERZENIE WYMAGA ZAINSTALOWANIA
ORYGINALNEJ GRY SACRED LUB SACRED PLUS



SACRED PLUS DO NABYCIA W NOWEJ SERII
SUPERSELLER, W OKAZYJNEJ CENIE **49,90zł!**



Oficjalne rozszerzenie do gry

SACRED podziemia



Spellcraft
STUDIO

12+



POLSKA WERSJA
PL
KAPVEY

69⁹⁰
PLN

Wydawca gry w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Działkowska 37



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl

PRODUCENT: 7 STUDIOS
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.ACTIVISION.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT | NIE TAK FANTASTYCZNA CZWÓRKA



Na przestrzeni ostatnich kilku lat mieliśmy okazję zobaczyć na ekranach całą plejadę superbohaterów, m.in. Spider-Mana, Daredevila, Punishera, grupę X-Men. Przyszedł czas na kolejną dużą, komiksową licencję Marvela – Fantastyczną Czwórkę.

O ile z filmami firma Marvel, największy na świecie wydawca komiksów (odpowiednik Microsoftu w informatyce), miała raczej zawsze szczęście, tak z grami, przynajmniej tymi wydanymi na PC, było zupełnie inaczej. Były to zazwyczaj słabe, nieciekawe produk-

niestety nie zmienia wizerunku, jakie gry firmowane logo Marvela mają wśród komputerowców.

Powierzchni!

Gra Fantastic Four bazuje nie tyle na licencji komiksu, ile filmu, który na ekrany w Polsce trafił w drugiej połowie sierpnia. Podobnie jak wiele innych podobnych produkcji, gra trzyma się dość ściśle fabuły filmu, jednak wzbogaca ją o sceny, których w kinowym pierwowzorze nie było (m.in. walkę z Mole Manem, jednym z dwóch najważniejszych komiksowych przeciwników Czwórki, którego w filmie zabrakło!). Niestety zarówno fabuła filmu, jak i gry jest bardzo uproszczona i właściwie nie istnieje. W powierzchniowy sposób przedstawiony zostaje kosmiczny wypadek, który daje pięćce astronautów nadprzyrodzone moce, równie pobieżnie pokazane są ich reakcje na niezwykły dar, jakim zostają obdarzeni.

Fantastyczni!

Przywódcą Czwórki, Reed Richards, staje się Mr. Fantastic – człowiekiem o nieludzko elastycznym ciele. Jego przyjaciółka Susie zmienia się w Invisible Woman, która potrafi zniknąć

na zawołanie i emitować pole siłowe o ogromnej mocy. Jej młodszy brat Johnny to Human Torch – nabywa umiejętność latania oraz rozniecania ognia (na który jest całkowicie odporny). Przyjaciół tej trójki, Ben Grimm, to w końcu The Thing – wielka, pomarańczowa żywa skała o sile kilkudziesięciu mężczyzn. A ten piąty? To Vincent Von Doom, rozkapryszony bogacz, który jako Dr Doom, superlotr w masce, postanawia zniszczyć Fantastycznych.

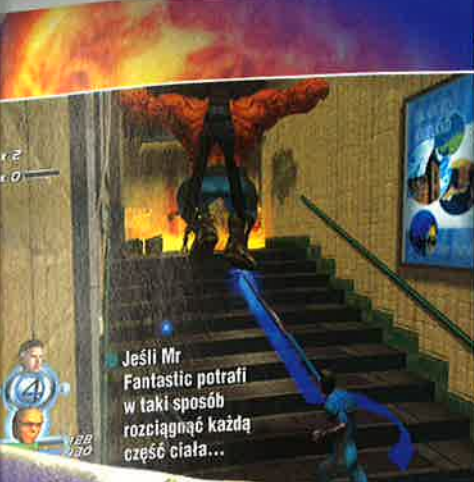
Schematyczni!

Fantastic Four to gra-licencja, nad którą praca nie trwała długo ani na etapie projektowania, ani realizacji. Gatunek, do którego należałoby ją zaliczyć, to bijatyka. Na dodatek bardzo prosta. Po prostu przemierzasz kolejne poziomy, trzaskając po pyskach zastępy przeciwników, od czasu do czasu ścierając się z jakąś większą paskudą. System walki jest umiarkowanie złożony, oferuje różnego rodzaju combo, chwyt, inne podobne zagrywki, jednak tak jak i w innych grach tego typu oraz tej klasy, koniec końców okazuje się, że i tak najskuteczniejsze są jedna-dwie kombinacje uderzeń.

Bardzo przeciętna gra bazująca na licencji filmu, atrakcyjna tylko dla największych jego fanów.

cje, których twórcy tak mocno wierzyli w siłę licencji, że nie zajmowali sobie głowy takimi głupotami jak grywalność czy porządna oprawa graficzna.

Ta zła passa wkrótce się zmieni, bowiem wśród zapowiadanych na blaszaki gier pojawiły się tytuły Ultimate Spider-Man i X-Men Legends II – kontynuacje bardzo udanych konsolowych produkcji. Wcześniej jednak do sprzedaży trafiła gra Fantastic Four, która



Jeśli Mr. Fantastic potrafi w taki sposób rozciągnąć każdą część ciała...



Uproszczeni!

W większości misji udział bierze więcej niż jeden z członków Czwórki (ale rzadko wszyscy), możesz więc przełączać się między nimi korzystając z ich specjalnych mocy. Tak naprawdę jednak ma to sens tylko wtedy, kiedy dochodzisz do miejsc, w których trzeba użyć konkretnej mocy, by przejść dalej – aby nie było za trudno, są one wyraźnie zaznaczone w świecie gry jaskrawą ikonką! Niektóre z tych mocy powiązane są z minigierkami, np. wlanie wody do systemów komputerowych (specjalność Mr. Fantastic) to prosta logiczna łamigłówka, a niszczenie bardziej



To na wypadek, gdyby ktoś się upierał, że grafika w F4 jest jednak ładna.



Niestety – to nie Tekken.

Gra kontra komiks

Gra Fantastic Four bazuje na scenariuszu filmowym, który różni się nieco od oficjalnej, komiksowej wersji historii Fantastycznej Czwórki. Oto najważniejsze różnice:

	TAK TO BYŁO W KOMIKSIE...	...A TAK WYGLĄDAŁO W FILMIE
Początek	Czwórka astronautów wpada w kosmiczną burzę i zostaje napromieniowana. Ich statek rozbija się i spada na ziemię, gdzie każdy z astronautów odkrywa swoje nowe moce, powiązane z czterema żywiołami. Victor Von Doom to konkurent Reeda Richardsa z „koledżu”, którego twarz zostaje oszpecona w oddzielnym wypadku. Winę za ten incydent Doom zrzuca na Richardsa i poprzysięga zemścić się na nim.	Historia rozpoczyna się na stacji kosmicznej należącej do Dooma, na której pracuje cała piątka kluczowych postaci, obserwując kosmiczne mgławice. W wyniku błędu w obliczeniach cała piątka zostaje napromieniowana. Dopiero po powrocie na ziemię okazuje się, że wszyscy pozyskali specjalne umiejętności – m.in. Doom władzę nad elektrycznością.
Reed Richards (Mr Fantastic)	Całkowicie oddany nauce mózgowiec, zawsze racjonalnie spoglądający na rzeczywistość.	Naukowiec potrafiący znaleźć wyjście z każdej sytuacji. W porównaniu z komiksem częściej bierze udział w akcji.
Susie Storm (Invisible Woman)	Wyemancypowana gospodyni domowa, błękitnooka blondynka, której największym problemem jest jej lekko-myślny brat Johnny Storm.	W tę rolę wcieliła się Jessica Alba, seksowna, ale niezbyt utalentowana aktorka. Jej Susie pozbawiona jest stylu i wyrazu – niestety.
Johnny Storm (Human Torch)	Młodszy brat Susie, który zawsze wpierw działa, a dopiero potem – z trudem – myśli.	W filmie jest jeszcze bardziej lekkoomyślny, a na dodatek stał się fanem sportów ekstremalnych.
Ben Grimm (The Thing)	Potężny, niemal dwumetrowy stwór z kamienia, z charakterystycznymi brwiami.	W filmie Ben jest niższy od pozostałych członków F4 i nie ma brwi. To nie jest prawdziwy Thing!!
Victor Von Doom (Dr Doom)	Geniusz pochodzący z fikcyjnego państwa Latveria, w którym został ostatecznie władcą.	Choć pochodzi z Latverii, w filmie jest tylko potężnym biznesmenem, który nie sprawia wrażenia zbyt inteligentnego.
Fabula	Dwoje głównych przeciwników komiksowej Czwórki to żyjący pod ziemią Mole Man i opętana żądzą zemsty i władzy Dr Doom. Ważną częścią scenariusza są też relacje pomiędzy poszczególnymi herosami – miłość Susie i Reeda, oraz przyjacielska konkurencja Bena i Johnny'ego.	Film koncentruje się tylko na walce z Dr. Doomem, który na dodatek nie ma właściwie żadnych diabelsko genialnych planów – po prostu pewnego dnia postanawia zniszczyć Fantastyczną Czwórkę. Gdzie jest Mole Man?!

stabilnych konstrukcji (to oczywiście domena The Thinga) polega na szybkim stukaniu w jeden klawisz. Intelaktu nie nadwerężysz, to pewne.

Niestetyczni!

Gry nie ratuje również oprawa graficzna. Czuć i widać, że gra powstawała równolegle na konsoli i PC-ty, a poziom grafiki został sprowadzony do najniższego wspólnego mianownika – czyli PS2. Nawet jednak na konsoli Sony gra

wygląda mało ciekawie, więc to samo, tyle że w podwyższonej na PC rozdzielczości, opisać można jedynie słowem: „brzydizna”. Obiekty są mało szczegółowe, notorycznie przenikają jeden przez drugiego, tekstury zdają się rozmarzać i ogólnie „jakieś-takieś-szaro-bure”. Nie wiele lepiej jest z dźwiękiem, który bazuje na kilku dosłownie okrzykach głównych bohaterów i motywach muzycznych z gatunku tych, o jakich zapominasz jeszcze w trakcie ich trwania.

Sananichmocni!

Gra ma kilka elementów, którymi twórcy starali się rozruszać rozgrywkę, m.in. specjalne ruchy kończące walkę z bossami (finishery), rozwijanie mocy bohaterów, nieco zróżnicowaną rozgrywkę na późniejszych etapach (m.in. możliwość sterowania mechem) czy dostępne z menu głównego areny, na których możesz powalczyć z przeciwnikami niezależnie od fabuły. To jednak wciąż tylko bardzo przeciętna gra bazująca na licencji filmu, atrakcyjna tylko dla największych jego fanów. Czekamy na Ultimate Spider-Man i X-Men Legends II! [CDA]



PRODUCENT: CREAT STUDIO
DYSTRYBUTOR: ACTIVISION VALUE
WWW.ACTIVISIONVALUE.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

QN'IK | BUDUJĄCA TO TA GRA NIE JEST...

AMERICAN CHOPPER

"Create, build and ride your very own American Chopper™!"

krzyczą oficjalne materiały prasowe. Żeby nie było nieporozumień - bezcennie żą.

Dla tych, którzy z zapałem śledzą serial „American Chopper” na Discovery Channel, mam dwie wiadomości. Najpierw dobra – tak, zbieżność nazw nie jest przypadkowa. Gra z Creat Studio oparta jest na licencji telewizyjnego cyklu. Zła – tak naprawdę bardzo niewiele ma z nim wspólnego. Tworzenia w niej pięknych i oryginalnych motorów nie ma wcale. Za to jest kilka mniej lub bardziej udanych elementów wyścigowo-arcade'owych.

Misja: zostań PPP

Gra składa się z kilkunastu rozdziałów, każdy podzielony na kilka misji. Zadania są przeróżne. Gracz wciela się w przynies-podaj-pozamiataj, znajdując się na usługach znanych z serialu postaci. Dlatego większość misji polegać będzie na dojechaniu w określone miejsce nowym motorem, kupienie jakiejś części czy wyscigach z przysiadłymi. Właśnie ten ostatni element bywa irytujący, gdyż gracz jest karany za każdą sztuczkę, nawet niezawinioną przez siebie. Tymczasem oponenci jeżdżą niczym idioci i czasem aż się prosi, żeby ich wysadzić z motoru...

Wygraj w pokera

Trzeba autorom przyznać, że wykazali sporo inwencji w tworzeniu kolejnych misji. Czasem jednak zabrakło dotestowania i sprawdzenia, czy pomysł, który świetnie wygląda na papierze, sprawdza się podczas grania. Mamy tu drag race, w którym do zadań gracza dochodzi zmienianie biegów, zwykły wyścig polegający na zaliczaniu

checkpointów oraz kilka bardziej uduziwnionych trybów rozrywki. Jednym z często występujących jest Poker Race. Polega on na tym, że gracz zatrzymuje się na każdym checkpointie i dostaje jedną kartę. Po uzbieraniu pięciu i stwierdzeniu, że to, co ma na ręce, jest całkiem niezłe, może dojechać do punktu,

w którym kończy grę. Jeśli chciałby jakąś kartę zmienić, jeździ dalej. Jest to jakieś urozmaicenie, może niekoniecznie najsmaczniejsze, ale nieprzeszkadzające. Za to już pomysł motoball, czyli połączenie jazdy na motocyklu z piłką nożną, jest co najmniej poroniony.

Powrót do 2000 roku

American Choppera nie ratuje również oprawa. Ładniejsze gry pojawiały się na PC dobre sześć lat temu. Grafika nieco poprawia się po zainstalowaniu 9 MB patcha, który dał miłe dla oka rozmycie przy dużych prędkościach. Nie poprawił niestety tego, że samochody jadące z naprzeciwka pojawiają się na ekranie bardzo późno. Często za późno, więc czołowych zderzeń przy

Jedyny ekran w grze pozwalający na konstruowanie motoru.

prędkości ponad 100 mil na godzinę nie da się uniknąć. Na szczęście kosztują one gracza tylko... kilka sekund straty. W ogóle często miałem wrażenie, że gra oszukuje. W obie strony – jeśli zyskiwałem dużą przewagę nad przeciwnikami, oni dziwnie szybko mnie doganiali. Za to w sytuacji, kiedy sytuacja wydawała się beznadziejna, oponenci zdawali się na mnie czekać...

Jeśli nie jesteś wielkim fanem American Choppera i nie wystarczy ci obecność znanych bohaterów w scenach przyrywnikowych – grę sobie odpuść. Kilka przyjemnie spędzonych z nią chwil okupić należy zdecydowanie za dużą dozę frustracji. **[CDA]**

Gra ma bardzo niewiele wspólnego z serialem na Discovery Channel.

► Efekt rozmycia to nic nowego, ale przy ubóstwie graficznym American Choppera należy go powitać z radością.

5

GRYwalność

VIDEO 4
AUDIO 5
6

WERDYKT

znane głosy
zróżnicowane misje
zupełne rozminięcie się z założeniem programu
irytujące niedoróbki
nuda

Buduj. Podbijaj. Panuj.

Najbardziej realistyczne i innowacyjne połączenie gry strategicznej i symulacji budowy zamku, jakie kiedykolwiek powstało.

Krocz w świat średniowiecznego życia, mieszkać jak książę, broń swego zamku przed barbarzyńcami... i zostań potężnym królem!

**WKRÓTCE
W SKLEPACH!**

FIREFLY STUDIOS

TWIERDZA 2



PRODUCENT: REALITY PUMP
DYSTRYBUTOR: TOPWARE INTERACTIVE
CENA: 29,95 ZŁ
WWW.EARTH2160.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1.5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

Jest to nie tylko najlepsza część cyklu Earth, ale także jeden z najlepszych przyszłościowych RTS-ów lądowych w ogóle.

ALLOR | BARDZO ŁADNE, ALE TRUDNE.

EARTH 2160

Dawno, dawno temu był sobie Earth 2140 z dwoma walczącymi stronami i w 2D, potem pojawił się Earth 2150 z trzema i w 3D, a teraz w nasze łapska wpadł Earth 2160. Z czterema stronami konfliktu i... wprawdzie nadal w 3D, ale za to jakim!

kamery) wychodzi chyba najpoważniejszy problem engine'u. Otóż, o ile w widoku z góry obraz jest tak ostry, że można się nim pociąć, w FPP dalej położone tekstury są najwyraźniej w świecie nieostre. I to mimo włączenia wszystkich detali na maksa. Pomaga dopiero włączenie filtru owania anizotropowego w sterownikach karty graficznej, ale opcja ta powinna być dostępna z poziomu gry i uaktywniać się automatycznie po wybraniu najlepszych detali.

Te, gdzie ja jestem???

Fabula cyklu Earth to dwadzieścia lat ciągłych wojen, w wyniku których po Ziemi zostały się jedynie opowieści (w dodatku Lost Souls do 2150 uległa ostatecznej zagładzie). Z pogromu uratowała się garstka ziemian z ED, księżniczka z LC (czyli naukowców płci żeńskiej z Księżyca, która to frakcja pojawiła się w Earth 2150) oraz robotów z UCS, a wszystkie te trzy frakcje wyładowały na Marsie, by teraz to właśnie tam kontynuować dzieło zniszczenia, jakby rodzinnej planety było im za mało...

można na raz obserwować dwa różne fragmenty mapy), albo... FPP, „z oczu” wybranej jednostki! Pomysł całkiem niezły, choć nienowy; trzeba też mieć dość mocny sprzęt, aby włączenie tego okienka nie skończyło się spowolnieniem gry. Miła byłaby jednak możliwość bezpośredniego sterowania taką jednostką, zwłaszcza jeśli jest to np. snajper czy inny pojazd zwiadowczy.

Ale że kij ma ząb, zazwyczaj przynajmniej dwa końce, po wybraniu widoku FPP (lub też zmianie kąta

Można wprawdzie długo i namiętnie dyskutować o tym, jakie znaczenie ma grafika w grach strategicznych, ale nie da się ukryć, że wraz z rozwojem sprzętu rosną także wymagania graczy. I jeśli tylko marzy się komuś odniesienie sukcesu nie tylko wśród twardego fanów, odpowiednio dobrane fajerwerki graficzne są czymś absolutnie niezbędnym.

Mamusi, jak tu pięknie!

Nowy engine (zwany Earth 4) z generowaniem grafiki radzi sobie niemal perfekcyjnie. Zróżnicowany teren, pełne szczegółów obiekty i tekstury tak ostre, że można się skaleczyć... Gra wymaga wprawdzie akceleratora z shaderami (obsługuje nawet wersję 3.0, bez problemu działa jednak także na GF 3 i Radeonie 8500), ale widać, że jest to czymś uzasadnione.

Jest jeszcze coś. Otóż, można włączyć dodatkowe okienko, w którym wyświetlany będzie obraz z innej kamery i to pracującej w dwóch trybach: albo standardowym TPP (dzięki czemu

Masakra o północy to jest to!



Widok FPS to wprawdzie bajer, ale całkiem niezły.

Frakcje

ED (Dynastia Euroazjatycka) – po zniszczeniu Ziemi przywódca Dynastii Euroazjatyckiej umknął na pokładzie floty ewakuacyjnej. Teraz walczy o przetrwanie rodzaju ludzkiego. Ich baza stanowi jeden wielki budynek składający się z różnorodnych mniejszych części

LC (Lunar Corporation) – pokojowa społeczność matriarchalna, która po zniszczeniu Ziemi musi walczyć o nową bazę, nowy dom. Budynki LC są wznoszone jeden na drugim, tworząc jeden gigantyczny drapacz chmur. Technika umożliwia im lekceważenie prawa powszechnego ciężenia i błyskawiczne przenoszenie się w nowe miejsca

UCS (United Civilized States) – te maszyny powstały z robotów bojowych ZSC. Podczas długiego lotu na Marsa główny komputer postanowił zabić wszystkich ludzi, którym udało się przeżyć, a następnie ułożyć plan podboju całego Układu Słonecznego za pomocą swej mechanicznej armii.

Aliens – dawno temu, w nieznannej historii Marsa, kosmici-rene-gaci zostali uwięzieni. W 2160 roku lądujące statki UCS przebudziły ich ze stanu hibernacji. Teraz starają się uciec ze swego więzienia i założyć nowe bazy w Układzie Słonecznym.

[informacje ze strony głównej gry]

uzbrojenia umożliwiają prowadzenie ognia zarówno przeciwko celom naziemnym, jak i latającym. A takie, które to umożliwiają (np. lekkie działka laserowe), są znacznie słabsze niż systemy dedykowane konkretnym zastosowaniom, więc jeśli postawimy na uzbrojenie uniwersalne, okaże się, że nasze siły przegrają z podobnymi siłami

wroga, tyle że nastawionymi jedynie na walkę na ziemi. Jeżeli jednak będziemy mogli wykorzystać inną grupę, tym razem złożoną z jednostek latających wyposażonych w rakiety powietrze-ziemia, zanim się wróg obejrzy, będzie już po nim. No, chyba że też będzie miał jednostki latające i to przystosowane do walki powietrznej... Malo wam? Dodajcie do tego jeszcze jednostki wsparcia, których jedynym celem jest zakłócanie systemów naprowadzania w rakietach, maskowanie, broń elektromagnetyczną... a i tak będzie to dopiero początek!

Nic dziwnego, że dużą rolę odgrywa rozwój technologiczny. Każda z czterech stron ma własne i to mocno rozbudowane drzewo rozwoju. Przypisać jednak trzeba, że w kampanii surowców i czasu jest zazwyczaj na tyle dużo, iż problemem jest co najwyżej wybranie kolejności, w jakiej będziemy kolejne wynalazki opracowywali.

Filozofowanie o sensie życia i pokojowej egzystencji nam jednak nie grozi, a przynajmniej nie na początku. Niezależnie od tego, czy zechcemy jako pierwszą przejść kampanię ED czy LC (dwie kolejne strony dostępne są dopiero po przejściu ED i LC), walki będzie aż nadto. To reszta jeden ze znaków rozpoznawczych serii, znanej z walk bardzo dużych armii i raczej bogatych zasobów surowcowych, dzięki którym ani z rozbudową bazy, ani jednostek nie ma się większych problemów.

Laser, pocisk, bio

Choć w Earth 2160 możliwości jest więcej niż w zabawie w papier-nożyce-kamień, ogólna idea jest taka sama – podczas projektowania pojazdów wybieramy jeden rodzaj pancerza i jeden system uzbrojenia (w przypadku słabszych jednostek, bo te dziwniejsze będą miały więcej niż jeden). Do tego dochodzą jeszcze systemy pomocnicze, takie jak silnik czy urządzenie maskujące, ale w bezpo-

średnim starciu liczą się już one mniej niż porównanie ilości i typu zadawanych obrażeń z posiadanym przez wroga pancerzem.

Dodatkowo trzeba także wziąć pod uwagę to, że nie wszystkie systemy

Najlepszy wybór dla graczy i wymagających użytkowników

Ultra-fast DDR2 Memory

Mars

DDR2 800/667/533

Lead-Free & RoHS Compliance

Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/super_dtech.htm

- Produkcja bez użycia ołowiu
- Niedosięgnięta wydajność
- Opatentowany system zabezpieczeń

AWARD WINNER

PC	PC	PC	PC	PC	PC
TwinklPC (Germany)	TwinklPC (Germany)	PC Magazine (Middle East)	3D Italia (Italy)	3DNEWS (Russia)	gettop (Croatia)

DDR2 667/533 SO-DIMM

Venus 1GB

KINGMAX

Yours forever

Tel: +886-2-27311139 / Fax: +886-2-27312139
Sale contact: bryne.huang@kingmax.com.tw
http://www.kingmax.com

Distributor:

ACTION

Adres: ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa
Telefon: +48(22) 332-16-00 (zawiera 30 linii)
Fax: +48 (22) 332-16-10
Adres internetowy: www.action.pl
E-mail: action@action.pl, sprzedaz@action.pl, marketing@action.pl

Wydawać by się mogło, że skoro kupiliśmy grę i wklepaliśmy przy instalacji odpowiedni kod, jest już nasza. Niestety w przypadku Earth 2160 musimy się jeszcze zarejestrować. Znaczący niby nie musimy, ale bez rejestracji wiele opcji będzie po prostu niedostępnych! Zapomnijcie o dalszych kampaniach, o grze w Necie... paranoja! W dodatku podczas rejestracji trzeba jeszcze podać kupę danych o sobie, z pełnym adresem i datą urodzenia włącznie. Szkoda że nie pytają się o numer konta w banku, stopnie na świadectwie, pozwolenie rodziców i wzór kluczy do mieszkania.

Na szczęście udało się grę zainstalować podając same jednoliterowe bzdury, ale pytanie, czy opcja ta nie zostanie z czasem bardziej uszczelniona... No i jak się to ma do ochrony danych osobowych...

Mięso i bohaterowie

W Earth 2160 nie zabrakło również elementów RPG. Nasze jednostki zdobywają doświadczenie, ale nie przechodzą one niestety z misji na misję, więc stworzenie armii weteranów zbyt opłacalne nie jest, bo zalenie wroga mięsem armatnim jest po prostu szybsze. Z RPG pożyczono sobie też bohaterów. W kampanii standardowo mamy pod swoim dowództwem przynajmniej jednego (w multi ilu wynajmujemy), ale od czasu do czasu dostaniemy jeszcze kogoś do pomocy. Ten pierwszy bohater to my, więc jeśli zginie, czeka nas powtarzanie misji.

Na szczęście herosi są znacznie lepsi od typowego piechociarza (tak na marginesie, piechota w serii Earth pojawiła się dopiero teraz, ale za to od razu w wielkich liczbach, bo jest i tania, i całkiem dobra), poza tym mogą używać przedmiotów w rodzaju broni, pancerzy, apteczek czy ładunków wybuchowych. Wykorzystanie tych gadżetów jest zresztą w niektórych misjach obowiązkowe, bo jak już wspominałem, nie zawsze można liczyć na wsparcie całej wojennej maszyny.



Interfejs i marudzenie

Choć na pierwszy rzut oka do interfejsu trudno mieć zastrzeżenia, bo jest przejrzysty, a gdy go nie potrzebujemy, można go schować, jest jednak jedno „ale”. W Earth 2160 wielkie bitwy z wielkimi stratami są na porządku dziennym,

Zaczekajcie, księżniczki, na mnie!

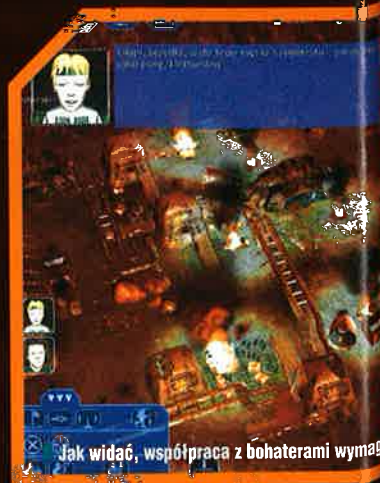
Ogólna ocena gry musi być jednak bardzo wysoka. Cztery strony z własnymi jednostkami i budowlami (po 13), własnym drzewem rozwoju, zupełnie innym wyglądem baz (LC buduje wieżowce, ED musi mieć wszystkie budowle połączone tunelami, UCS wymaga przekazników energii, a obcy są obcy) i własną kampanią (po siedem długich misji każda) to dla miłośników RTS-ów już wystarczająca zachęta, zwłaszcza że i wygląda to wszystko super. Ba, jest nawet całkiem niezła fizyka, dzięki której można wroga bazę rozwalić także wielkimi kamolami, o ile jakieś znajdziemy na górującym nad nią wzniezieniu. Do tego trzeba dodać dołączony edytor map z językiem skryptowym, multi na ośmiu graczy (z 10 mapami przygotowanymi przez twórców) z możliwością wynajmowania bohaterów (oferują usługi na czymś w rodzaju aukcji: kto da najwięcej, do tego bohater na pewien czas przechodzi), którzy też swoje fochy mają... Cóż, jest to nie tylko najlepsza część cyklu Earth, ale także jeden z najlepszych przyszościowych RTS-ów lądowych w ogóle.

Osobiście wolę wprowadzić Ground Control II, ale że obecnie obie te gry można kupić za naprawdę niewielkie pieniądze (GCII wyszła w Platynowej Kolekcji), najlepiej samemu przekonać się, która z nich jest lepsza. Przy tym stosunku jakości do ceny nie ma się nad czym zastanawiać! **[CDA]**

przez takie dziwne przeoczenie jak rozłożenie się grup przy przemieszczaniu się z miejsca na miejsce (każda jednostka porusza się własnym tempem, a wydać rozkazu, by jedni bronili drugich, się nie da), niepotrzebnie się je tylko zwiększa. A przy okazji zmusza gracza do ciągłego trzymania ręki na pulsie. Można się wprowadzić przyzwyczaić, ale po kiego?

Brakuje także opcji patrolowania oraz „zbrojnego” przemieszczania się pomiędzy punktami. Jeśli w trakcie ruchu natrafimy na wroga, otworzą do niego ogień tylko jednostki z bronią w wieżyczkach, oczywiście bez zatrzymywania się, reszta zaś będzie jechała tak, jakby nikt wokół nich nie ginał. Jest to o tyle irytujące, że w czasie walki, jeśli chcąc wydać rozkaz ataku na jakąś jednostkę, najedziemy kursorem na ziemię (bo np. szybko się rusza lub właśnie zginęła), nasze siły zamiast walczyć, zaczną sobie jeździć, co ma często skutki nad wyraz tragiczne.

Skąpa liczba rozkazów, jakie mamy do dyspozycji, to jednak w zasadzie wszystko – jeśli przywykniemy do dużych strat i konieczności niańczenia własnych sił, grać się będzie bardzo przyjemnie.



8

GRYwalność 8
Wideo 9
Audio 8

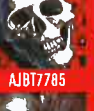
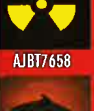
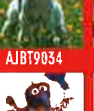
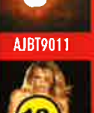
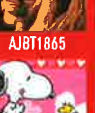
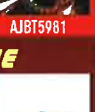
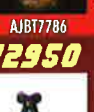
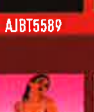
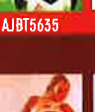
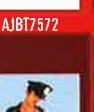
WERDYKT

- świetna grafika
- cztery zróżnicowane strony
- różnorodne misje
- dołączony edytor map
- stosunek cena/jakość
- dość duży stopień trudności
- drobne braki interfejsu
- „dobrowolna” rejestracja

ZWONKI nr 72950
OLI, MONO po 2,44 zł

	POLI	MONO
HIT	AJB0698	AJBZ1123
HIT	AJB0746	AJBZ1160
	AJB0754	AJBZ1171
	AJB0758	AJBZ1166
	AJB0756	AJBZ1162
	AJB0748	AJBZ1165
	AJB0749	AJBZ1158
	AJB0726	AJBZ1147
	AJB0704	AJBZ1131
	AJB0683	AJBZ1107
HIT	AJB0703	AJBZ1128
	AJB0732	AJBZ1151
	AJB0754	AJBZ1155
	AJB0772	AJBZ1113
HIT	AJB0764	AJBZ1168
	AJB0763	AJBZ1169
	AJB0680	AJBZ1104
	AJB0589	AJBZ1034
HIT	AJB0471	AJBZ0986
	AJB0557	AJBZ1013
	AJB0717	AJBZ1139
	AJB0493	AJBZ1115
	AJB0655	AJBZ1092
	AJB0651	AJBZ1097
	AJB0733	AJBZ1152
	AJB0499	AJBZ1124
HIT	AJB0737	AJBZ1155
	AJB0645	AJBZ1075
HIT	AJB0658	AJBZ1095
	AJB0652	AJBZ1045
	AJB0765	AJBZ1180
	AJB0766	AJBZ1179
	AJB0767	AJBZ1178
	AJB0771	AJBZ1177
HIT	AJB0772	AJBZ1176
	AJB0774	AJBZ1175
	AJB0775	AJBZ1174
	AJB0778	AJBZ1173
	AJB0783	AJBZ1172
POLI		
HIT	AJB0759	AJBZ1170
	AJB0745	AJBZ1159
	AJB0719	AJBZ1140
	AJB0723	AJBZ1144
	AJB0724	AJBZ1145
	AJB0707	AJBZ1132
	AJB0753	AJBZ1163
	AJB0722	AJBZ1149
	AJB0569	AJBZ1014
	AJB0494	AJBZ1113
	AJB0651	AJBZ1080
	AJB0569	AJBZ1046
HIT	AJB0638	AJBZ1074
	AJB0716	AJBZ1138
	AJB0596	AJBZ1048
	AJB0491	AJBZ1116
	AJB0688	AJBZ1117
	AJB0438	AJBZ1084
	AJB0639	AJBZ1089
	AJB0485	AJBZ1119
	AJB0587	AJBZ1045
	AJB0500	AJBZ1044
	AJB0513	AJBZ1089
	AJB0484	AJBZ1048
	AJB0452	AJBZ0991
	AJB0464	AJBZ1013
POLI		
HIT	AJB0511	AJBZ1052
	AJB0739	AJBZ1157
	AJB0735	AJBZ1154
HIT	AJB0737	AJBZ1156
	AJB0705	AJBZ1130
	AJB0702	AJBZ1127
	AJB0505	AJBZ1011
	AJB0699	AJBZ1128
	AJB0721	AJBZ1142
	AJB0722	AJBZ1143
	AJB0291	AJBZ1088
	AJB0312	AJBZ1089
	AJB0434	AJBZ1094
POLI		
HIT	AJB0435	AJBZ1094
	AJB0436	AJBZ1156
	AJB0714	AJBZ1157
	AJB0708	AJBZ1155
	AJB0711	AJBZ1135
	AJB0704	AJBZ1179
	AJB0757	AJBZ1161
	AJB0675	AJBZ1108
	AJB0679	AJBZ1103
	AJB0632	AJBZ1087
	AJB0434	AJBZ1164
	AJB0472	AJBZ1248
	AJB0668	AJBZ1121
	AJB0404	AJBZ10819
	AJB0687	AJBZ1118
	AJB0646	AJBZ1076

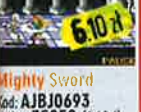
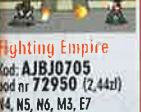
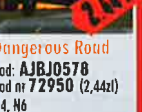
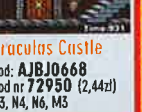
TAPETY 72950 2,44 zł

 AJBT0014	 BAD BOY AJBT1954	 AJBT6612	 AJBT7121	 AJBT1952	 AJBT9033	 AJBT9036
 AJBT9018	 AJBT3012	 AJBT7785	 AJBT6100	 AJBT9033	 AJBT9036	 AJBT9036
 AJBT7658	 AJBT9035	 AJBT9031	 AJBT9015	 AJBT9034	 AJBT9046	 AJBT3143
 AJBT9011	 AJBT2022	 AJBT2077	 AJBT1865	 AJBT2100	 AJBT2004	 AJBT3121
 AJBT1551	 AJBT5981	 AJBT7786	 AJBT0708	 AJBT5589	 AJBT5635	 AJBT7572
ANIMACJE 72950 2,44!						
 AJBA0037	 AJBA5011	 AJBA5026	 AJBA5004	 AJBA0063	 AJBA0064	 AJBA0065

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon
 NOKIA: N3: 3510, 6910; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610; N5: 6600, N6: 3650, 7650,
 N7: 3650, N8: 7650; N9: N-Gage; SIEMENS: S5: S55, S55S, S55S, C60, MC60, S6: C65, M50, MT50; S7: C65, S8: C65, S9: S1;
 MOTOROLA: M2: V270, M3: V500, V500, V525M, V600; M7: T720, T720i, T720i; SONY ERICSSON: E5: K500; E6: T610, T630, E7: K700; E8:
 P800, P900; SAMSUNG: A1: C100; A2: X100; A3: E500; A7: E700; SHARP: H1: G16; H2: G120, G130

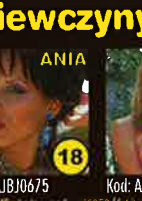


GRY JAVA!

 Kod: AJBJ0658 pod nr 72950 (6,10zł) N3, N4, N5, S6, S7, S8, M2, E5, E7, A7, H1, H2	 Kod: AJBJ0658 pod nr 72950 (6,10zł) N4, N5, N6, S7, S8, S9, M5, E5, E7, H1, H2	 KOD: AJBJ0716 pod nr 72950 Dla telefonów: N3, N4, N5, N7, M5, E7, H1, H2	 Kod: AJBJ0665 pod nr 72950 (6,10zł) N3, N4, N6, S7, S8, A7	 Kod: AJBJ0665 pod nr 72950 (6,10zł) N3, N4, N6, S7, S8, A7
 Kod: AJBJ0685 pod nr 72950 (6,10zł) N3, N4, N5, S6, S7, S8, M2, E5, E7, A7, H1, H2	 Kod: AJBJ0658 pod nr 72950 (6,10zł) N4, N5, N6, S7, S8, S9, M5, E5, E7, H1, H2	 KOD: AJBJ0716 pod nr 72950 Dla telefonów: N3, N4, N5, N7, M5, E7, H1, H2	 Kod: AJBJ0665 pod nr 72950 (6,10zł) N3, N4, N6, S7, S8, A7	 Kod: AJBJ0665 pod nr 72950 (6,10zł) N3, N4, N6, S7, S8, A7
 Kod: AJBJ0693 pod nr 72950 (6,10zł) N3, N4, N5, N6, S7, M2, M5, E7, A7, H1, H2	 Kod: AJBJ0706 pod nr 72950 (2,44zł) N4, N5, N6, M3, E7	 Kod: AJBJ0703 pod nr 72950 (2,44zł) N4, N5, N6, M3, E7	 Kod: AJBJ0704 pod nr 72950 (2,44zł) N4, N5, N6, M3, E7	 Kod: AJBJ0662 pod nr 72950 (6,10zł) N3, N4, N5, N6, S5, M7, V500, V500, E6, A2, A7
 Kod: AJBJ0578 pod nr 72950 (2,44zł) N4, N6	 Kod: AJBJ0586 pod nr 72950 (2,44zł) N4, N6, M5, M7, H1, G120	 Kod: AJBJ0668 pod nr 72950 (2,44zł) N3, N4, N6, M5	 Kod: AJBJ0720 pod nr 72950 (2,44zł) N3, N4, N5, N6	 Kod: AJBJ0721 pod nr 72950 (2,44zł) N3, N4, N5, N6, M2, M3, M7, E6, E7
 Kod: AJBJ0705 pod nr 72950 (2,44zł) N4, N5, N6, M3, E7	 Kod: AJBJ0578 pod nr 72950 (2,44zł) N4, N6	 Kod: AJBJ0586 pod nr 72950 (2,44zł) N4, N6, M5, M7, H1, G120	 Kod: AJBJ0668 pod nr 72950 (2,44zł) N3, N4, N6, M5	 Kod: AJBJ0720 pod nr 72950 (2,44zł) N3, N4, N5, N6

Motywy SonyEricsson nr 72950 tylko 2,44 zł

Super dziewczyny w super cenie! od 18 lat

 Kod: AJBJ0676	 Kod: AJBJ0675	 Kod: AJBJ0687	 Kod: AJBJ0677
--	--	---	--

SMS nr 72950 10 gorących fotek za 1 SMS

SEKRETY CAŁOWANIA

GORACE POCAŁUNKI

Najlepsze metody, najgorętsze wpadki! Wszystko to za 2,44 zł
 Wyśl SMS o treści AJBJSEKRETY pod numer 72950
 Wypróbuj w wakacje!
 Dostępne dla: NOKIA (wyśl, kolor) SIEMENS: S55, M55, S155, C60, MC60; MOTOROLA: T720i, T722; SONY ER: T630, T610

HITY 2005 nr 72950 2,44 zł brutto

RÓŻOWE OPWIADANIA
 Będziecie czytać z wypiekami! Chcesz dostać więcej? Zamiawiaj kolejne tomy: AJBJEROS2, AJBJEROS3, aż do AJBJEROS11

KAMASUTRA
 To właśnie przyda Ci się wieczorem, niż myślisz. Skąpanie na komórkę Kamasutra w atrakcyjnych z opisami.

TYLKO 2,44 zł

POBRAC OZWONEK:
 NOKIA (POLI) Aby pobrać wysłać SMS pod numer 72950 w treści: POLI, NOKIA, N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, E5, E7, A7, H1, H2
 NOKIA (MONO) Aby pobrać wysłać SMS pod numer 72950 w treści: MONO, NOKIA, N3, N4, N5, N6, S7, S8, M2, E5, E7, A7, H1, H2
 SIEMENS (POLI) Aby pobrać wysłać SMS pod numer 72950 w treści: POLI, SIEMENS, S55, M55, S155, C60, MC60
 SIEMENS (MONO) Aby pobrać wysłać SMS pod numer 72950 w treści: MONO, SIEMENS, S55, M55, S155, C60, MC60
 SONY ERICSSON (POLI) Aby pobrać wysłać SMS pod numer 72950 w treści: POLI, SONY ERICSSON, E5, E6, E7, A7, H1, H2
 SONY ERICSSON (MONO) Aby pobrać wysłać SMS pod numer 72950 w treści: MONO, SONY ERICSSON, E5, E6, E7, A7, H1, H2
 MOTOROLA (POLI) Aby pobrać wysłać SMS pod numer 72950 w treści: POLI, MOTOROLA, M2, M3, M4, M5, M6, M7, M8, M9, M10, M11, M12, M13, M14, M15, M16, M17, M18, M19, M20, M21, M22, M23, M24, M25, M26, M27, M28, M29, M30, M31, M32, M33, M34, M35, M36, M37, M38, M39, M40, M41, M42, M43, M44, M45, M46, M47, M48, M49, M50, M51, M52, M53, M54, M55, M56, M57, M58, M59, M60, M61, M62, M63, M64, M65, M66, M67, M68, M69, M70, M71, M72, M73, M74, M75, M76, M77, M78, M79, M80, M81, M82, M83, M84, M85, M86, M87, M88, M89, M90, M91, M92, M93, M94, M95, M96, M97, M98, M99, M100, M101, M102, M103, M104, M105, M106, M107, M108, M109, M110, M111, M112, M113, M114, M115, M116, M117, M118, M119, M120, M121, M122, M123, M124, M125, M126, M127, M128, M129, M130, M131, M132, M133, M134, M135, M136, M137, M138, M139, M140, M141, M142, M143, M144, M145, M146, M147, M148, M149, M150, M151, M152, M153, M154, M155, M156, M157, M158, M159, M160, M161, M162, M163, M164, M165, M166, M167, M168, M169, M170, M171, M172, M173, M174, M175, M176, M177, M178, M179, M180, M181, M182, M183, M184, M185, M186, M187, M188, M189, M190, M191, M192, M193, M194, M195, M196, M197, M198, M199, M200, M201, M202, M203, M204, M205, M206, M207, M208, M209, M210, M211, M212, M213, M214, M215, M216, M217, M218, M219, M220, M221, M222, M223, M224, M225, M226, M227, M228, M229, M230, M231, M232, M233, M234, M235, M236, M237, M238, M239, M240, M241, M242, M243, M244, M245, M246, M247, M248, M249, M250, M251, M252, M253, M254, M255, M256, M257, M258, M259, M260, M261, M262, M263, M264, M265, M266, M267, M268, M269, M270, M271, M272, M273, M274, M275, M276, M277, M278, M279, M280, M281, M282, M283, M284, M285, M286, M287, M288, M289, M290, M291, M292, M293, M294, M295, M296, M297, M298, M299, M300, M301, M302, M303, M304, M305, M306, M307, M308, M309, M310, M311, M312, M313, M314, M315, M316, M317, M318, M319, M320, M321, M322, M323, M324, M325, M326, M327, M328, M329, M330, M331, M332, M333, M334, M335, M336, M337, M338, M339, M340, M341, M342, M343, M344, M345, M346, M347, M348, M349, M350, M351, M352, M353, M354, M355, M356, M357, M358, M359, M360, M361, M362, M363, M364, M365, M366, M367, M368, M369, M370, M371, M372, M373, M374, M375, M376, M377, M378, M379, M380, M381, M382, M383, M384, M385, M386, M387, M388, M389, M390, M391, M392, M393, M394, M395, M396, M397, M398, M399, M400, M401, M402, M403, M404, M405, M406, M407, M408, M409, M410, M411, M412, M413, M414, M415, M416, M417, M418, M419, M420, M421, M422, M423, M424, M425, M426, M427, M428, M429, M430, M431, M432, M433, M434, M435, M436, M437, M438, M439, M440, M441, M442, M443, M444, M445, M446, M447, M448, M449, M450, M451, M452, M453, M454, M455, M456, M457, M458, M459, M460, M461, M462, M463, M464, M465, M466, M467, M468, M469, M470, M471, M472, M473, M474, M475, M476, M477, M478, M479, M480, M481, M482, M483, M484, M485, M486, M487, M488, M489, M490, M491, M492, M493, M494, M495, M496, M497, M498, M499, M500, M501, M502, M503, M504, M505, M506, M507, M508, M509, M510, M511, M512, M513, M514, M515, M516, M517, M518, M519, M520, M521, M522, M523, M524, M525, M526, M527, M528, M529, M530, M531, M532, M533, M534, M535, M536, M537, M538, M539, M540, M541, M542, M543, M544, M545, M546, M547, M548, M549, M550, M551, M552, M553, M554, M555, M556, M557, M558, M559, M560, M561, M562, M563, M564, M565, M566, M567, M568, M569, M570, M571, M572, M573, M574, M575, M576, M577, M578, M579, M580, M581, M582, M583, M584, M585, M586, M587, M588, M589, M590, M591, M592, M593, M594, M595, M596, M597, M598, M599, M600, M601, M602, M603, M604, M605, M606, M607, M608, M609, M610, M611, M612, M613, M614, M615, M616, M617, M618, M619, M620, M621, M622, M623, M624, M625, M626, M627, M628, M629, M630, M631, M632, M633, M634, M635, M636, M637, M638, M639, M640, M641, M642, M643, M644, M645, M646, M647, M648, M649, M650, M651, M652, M653, M654, M655, M656, M657, M658, M659, M660, M661, M662, M663, M6

PRODUCENT: KHEOPS STUDIO
 DYSTRYBUTOR: ADVENTURE GAMES
 WWW.MYSTERIOUSISLANDGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
 PROCESOR: 800 MHZ
 RAM: 64 MB
 GRAFIKA RAM: 64 MB



**Bardzo dobrze zrobiona gra,
 dostarcza sporej uciechy!**

EGM | TAJEMNICZA WYSPA XXI WIEKU

RETURN TO THE MYSTERIOUS ISLAND

Juliusz Verne – człowiek o niezwykłej wyobraźni i wszechstronnym, porządnym XIX-wiecznym wykształceniu, był autorem wielu powieści, wśród których trzy zapisały się na trwałe w kanonie literatury przygodowej.

Są to: „20 000 mil podmorskiej żeglugi”, „Dzieci kapitana Granta” i „Tajemnicza Wyspa”. Łączy je nie tylko osoba autora, ale i coś jeszcze – wątki wszystkich trzech spletają się w jedno na wymyślonej Wyspie Lincolna, którą odkryli amerykańscy zbiegowie, czterej zwolennicy Unii. (Inżynier Cyruś Smith; reporter nowojorskiego dziennika Herald Tribune Gedeon Spilett; marynarz Pencroft; służący inżyniera, pocziwy oczywiście Murzyn imieniem Nab [w XIX wieku nawet Verne nie był aż takim liberałem, żeby nadawać Murzynom nazwiska]; i kilkunastoletni podopieczny Pencrofta, junga Herbert.) Wszyscy uwięzieni przez konfederatów w Richmondzie. Uciekający balonem – w koszu, w którym jakiś zawzięty konfederat chciał dotrzeć do generała Lee, trafili na niezbyt sprzyjającą pogodę – huragan zaniósł ich aż na południowo-zachodnie wybrzeże Pacyfiku.

Wyrzuceni na brzeg nieznanej wyspy rozbitkowie – pozbawieni w zasadzie wszystkiego – zważając się na robotę i po kilku miesiącach (pełnych co prawda trudu i mozół) urządzają się na wyspie dość znośnie. Gdy zaś na brzegu znajdują tajemniczą skrzynię, w której nieznany im, ale bardzo zapobiegliwy człowiek ułożył starannie wszystkie narzędzia, jakie powinien zabrać ze sobą na bezludną wyspę rozbitków, ich działania dostają takiego swągu, że głowa mała! (Rozbitkom pomaga tajemniczy nieznajomy – później okazuje się, że to kapitan Nemo, który na nikomu nie znanej wyspie uczynił sobie kiedyś bazę wypadową swojego Nautilusa i żyje samotnie jako ostatni z załogi niepokornego okrętu).

Majtko Mina

I oto w ponad 100 lat później na Tajemniczą Wyspę trafia dzielna Mina. Została zmyta przez sztormową falę z pokładu łodzi, na której usiłowała pobić rekord szybkości samotnej żeglugi wokół globu. Dzielna żeglarzka (hmmm... majtko?) ocyka się na plaży i stwierdza, że jej najbliższą potrzebą jest znalezienie czegoś do zjedzenia. Od tej chwili gra jest twoja.

Nieliniowo, acz z węzłami

Zacznijmy od tego, że gra pozornie tylko przypomina znane nam wcześniej produkty Kheops Studio – przede wszystkim jest *nieliniowa*. Owszem, są w niej pewne kluczowe wydarzenia, bez których nie popchniesz akcji dalej, ale do tych „węzłów” możesz dotrzeć rozmaitymi drogami. Nie musisz się też spieszyć. Mina jest „wytrzymała” jak trzy muły siostry Sary i o pustym żołądku może łazić dowolnie długo.

Pokonawszy pewne problemy, Mina zdobywa przyjaźń małpiszona, który wyręcza ją wszędzie tam, gdzie trzeba się na coś wspiąć lub dosięgnąć czegoś umieszczonego za wysoko. Figlarny Jep jest jakby przedłużeniem ramienia Myny – choć aby tak się stało, trzeba go najpierw wyleczyć, a to nie jest łatwe zadanie.

Problemy można rozwiązywać na różny sposób – ogień, na przykład, da się zapalić, krzesząc iskry nożem z krzemienia albo zapalając hubkę wiązką promieni słonecznych skupionych w soczewce. Wodę można zagotować w garnku na palenisku – albo korzystając z gorącego źródła itd., itp.

Zresztą pomysłowością i przedsiębiorczością nie ustępuje Mina wcale inżynierowi Smithowi – umie posługiwać się garncarskim kołem, strzela z łuku i potrafi wypalać glinę – a w razie potrzeby macha również kilofem.

Pomysłowa Mina

Zaskoczeniem – dla mnie – był w tej grze **nowatorski sposób korzystania z Inventory**. Gra podpowiada niejako, co można zrobić z posiadanych przedmiotów i jak je składać razem – i na dodatek pokazuje to w formie ciekawych animacji. W menu Inventory są zakładki i dobrze radzę, żeby z nich korzystać – umieszczając na przykład chemikalia w jednej, środki palne w drugiej, wszystko, co może posłużyć do zrobienia broni, w trzeciej i tak dalej. Ułatwi to poruszanie się po obszarze Inventory i w wielu przypadkach podsunie ci właściwe rozwiązanie problemu. W sumie w Inventory jest 8 zakładek, każda z nich zaś ma 28 kieszeni. (Swoją drogą – dziewczęco wyglądająca Mina może unieść tyle, że na widok dzwigannej przez nią sterty gratów Pudziałowski byłby tylko stęknął i bezradnie rozłożył ręce.)

Kiedy naprowadzisz kursor na przedmiot w menu, pojawia się jego krótki opis w formie wyjaśnienia, co to jest – i do czego może służyć. Bardzo się to przydaje, ponieważ na przykład wśród roślin są takie, które leczą – i inne, które robią coś przeciwnego. Zagłębiwszy się nieco w grę, Mina – kiedy uda jej się doładować baterie (sic!) do telefonu komórkowego, uzyskuje dostęp do encyklopedii, poprzez którą może jeszcze uzupełnić swoje i tak już niemałe wiadomości.

Z tym ładowaniem baterii to pewna przesada. Jako elektronik z wykształcenia wiem, że ogniem można być w zasadzie dowolną kombinacją różnych metali (byle znacznie od siebie oddalonych w tzw. szeregu elektrochemicznym) zanurzona w elektrolicie. Ale konia z rzędem temu, kto – jak MacGyver, wbijając dwa różne druty w kaktusa (elektrolit!) zasil radiostację samochodu terenowego na tyle skutecznie, że drogą radiową połączy się choćby ze stojącym o metr sąsiadem. Napiecie, owszem, można uzyskać do półtora volta, ale prąd będziemy mierzyli w nanoamperach. MacGyver lepiej by zrobił, gdyby sobie tego kaktusa wetknął w (!), bo wtedy choćby wrzaskiem mógłby przesłać wiadomość na dość dużą odległość. Mina robi natomiast baterię z monet miedzianych srebrnych, bambusowej rurki i soku wyciśniętego przez płótno z cytryny... Hm... Takiego wała, jak to zadziała!

Wskaż i kliknij

Gra jest typową węzłową grą typu wskaż i kliknij. Nasza bohaterka porusza się skokami od węzła do węzła, w których ma pełną możliwość obrotu, penetruje zaś otoczenie i działa na nie poprzez kursor, który w „aktywnych” miejscach zmienia kształt – choć godzi się ostrzec gracza, że znalezienie owych „aktywnych” miejsc przychodzi czasami z niemałym trudem.

Grę można zapisywać w zasadzie dowolną ilość razy i wywoływać ją w dość prosty i szybki sposób. Za każdą poprawnie wykonaną czynność Mina otrzymuje punkty bonusowe. Gdy ich liczba przekroczy setkę, gracz zyska dostęp do galerii, w której będzie mógł sobie oglądać pamiętne momenty z dotychczasowego przebiegu gry. Oprócz tego zaś może poprzez Net połączyć się z encyklopedią, dzięki której uzyska dodatkowe informacje dotyczące znajdujących przedmiotów.

Osobliwością gry jest fakt, że sporą frajdę dostarcza grzebanie w Inventory i nauka wykorzystywania jego możliwości. Animacje i demonstracje połączeń są niekiedy dość zabawne.

Ładna Mina!

Grafika gry jest na dość wysokim poziomie. Zrealizowano ją w rozdzielczości 1152 x 854 i w niektórych miejscach naprawdę robi wrażenie, choć obszar gry jest stosunkowo niewielki. Wnętrze Nautilusa jest mniej efektowne, niż mogłem się spodziewać – ale w końcu nie jest winą twórców gry, że nie sprostali oczekiwaniom mojej wyobraźni. Z przyjemnością natomiast patrzyłem na główną bohaterkę w iście komiksowych sekwencjach. W sumie czytelnicy znający Verne'a poznają z łatwością niektóre okolice wyspy – wiadać, że te jej części, na których rozgrywa się akcja gry, odtworzono z niemałym pietyzmem.

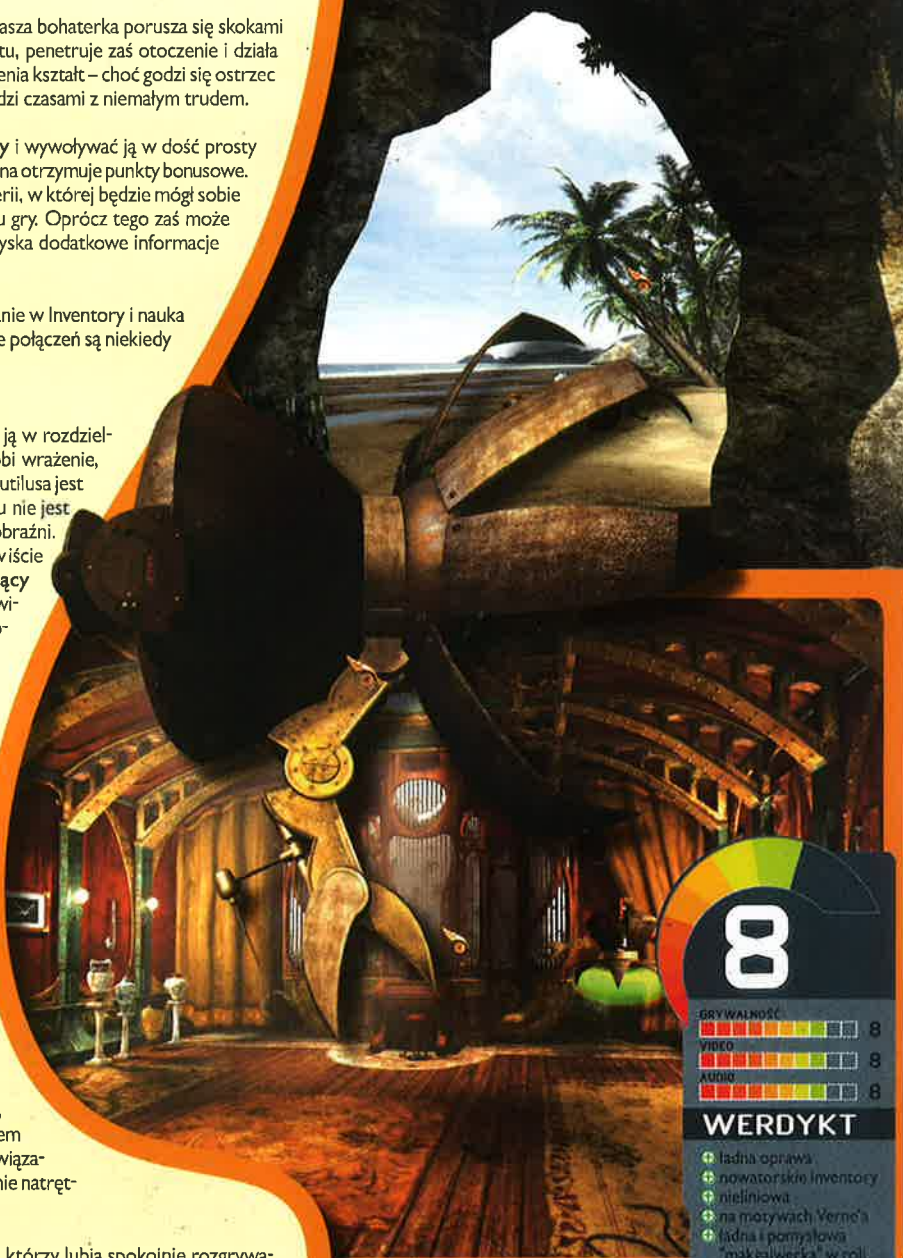
W grze jest kilka miejsc, w których bohaterka może zginąć, ale zaraz zostajemy cofnięci do momentu poprzedzającego fatalną decyzję – i możemy naprawić błąd, spokojnie się pierwszej zastanowiliśmy, co też poszło nie tak jak powinno.

Spore wrażenie robi oprawa muzyczna – Tajemnicza Wyspa pełna jest dźwięków, które tworzą klimat gry. Las pełen jest odgłosów wydawanych przez zamieszkujące go stworzenia, nadmorską plażę podziwiać możemy przy akompaniamencie wiatru i szumu fal, a echa w jaskiniach Granitowego Domu są takie, że górnicy z Wieliczki poczuliby się jak u siebie.

Dobra Mina do dobrej gry

Ostateczne wrażenie – gra bardzo dobrze zrobiona, wedle oryginalnego zamysłu twórców, dostarcza sporej uciechy graczowi. Niezbyt wielki obszar gry – gracz, który w nim zabłądzi, ma niechybnie kłopoty z trafianiem języka do ust – rekompensuje ciekawymi, nietypowymi rozwiązaniami problemów (mnie osobiście dziką frajdę dało spożycie natrętnej małpy za pomocą zaprawionego alkoholem ciasta).

Ze spokojnym sumieniem polecam ją wszystkim, którzy lubią spokojnie rozgrywać przygodówki, a ich znajomość „ingliszu” nie jest nawet zbyt wielka. [CDA]



8

GRYwalność: 8
 Wideo: 8
 Audio: 8

WERDYKT

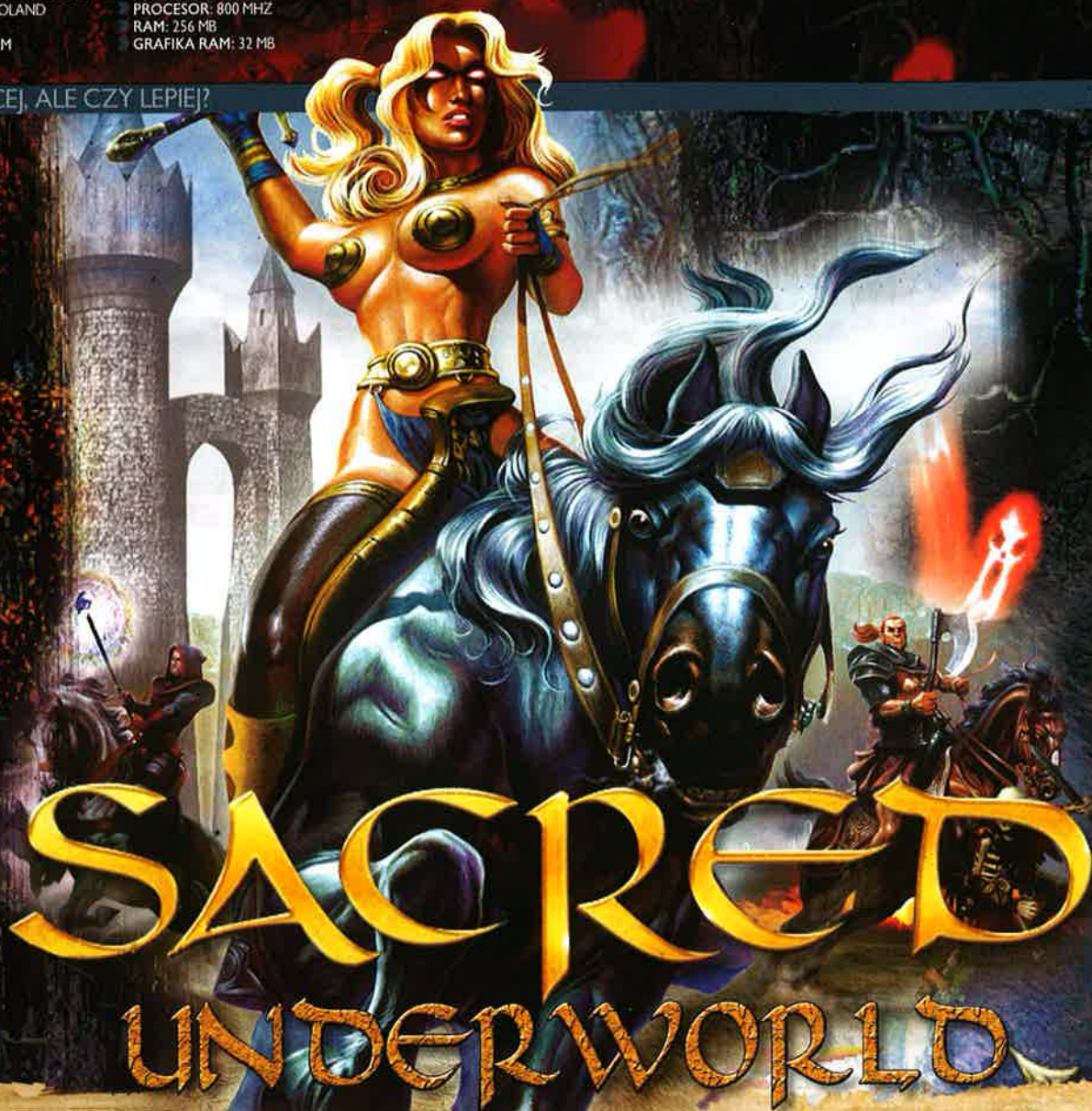
➤ ładna oprawa
 ➤ nowatorskie Inventory
 ➤ nieliniowa
 ➤ na motywach Verne'a
 ➤ ładna i pomysłowa "makajwerka" w roli głównej

➤ nie ma specjalnych wad
 – ale widziałem już gry lepsze i ładniejsze. więc...

PRODUCENT: ASCARON ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CENEGA POLAND
CENA: 69,90 ZŁ
WWW.SACRED-GAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

COLIDOR | WIĘCEJ, ALE CZY LEPIEJ?



Mroczny mag Shaddar zniszczony, Nieumarli znów spoczęli w swych grobach, a ludy Ankarii wiodą spokojne życie. Niestety, zwycięstwo nad Shaddarem okazało się złudne, a pokój zagroził na krótko. Książę Valor, nadzieja i symbol oporu przeciw Shaddarowi, nie żyje. Nowy cień pojawił się nad Ankarią...

Z pełnego tajemnic i niezgłębionego Świata Umarłych wylania się potężna, mroczna postać i uprowadza pogrążoną w smutku wdowę po księciu Valorze, baronową Vilayę. Skąd pochodzi nowe zagrożenie? Jakie tajemnicze istoty, potwory i skarby znajdują się w Świecie Umarłych?

Uroki instalacji

Zaczął się nie najlepiej. Jak radośnie informuje nas program – możemy wybrać jeden z dwóch rodzajów instalacji. „Nadpisanie” na istniejącą wersję podstawową albo w osobnym katalogu zapisanie całej gry, czyli podstawki – wraz z dodatkiem – całkowicie od nowa. Pytanie, jakie mi się nasunęło, było takie, że skoro te dwie płyty zawierają wersję podstawową (taka informacja widnieje w opcjach instalacji), czemu tytuł ten nie został wydany jako stand-alone?

W trosce o ilość wolnego miejsca na dysku wybrałem ekonomiczniejszy typ instalacji, ten z „nadpisaniem” na podstawkę. Jakież było moje zdumienie, gdy po uruchomieniu gry zobaczyłem niby poszerzoną mapę Ankarii, ale... nałożoną jedna na drugą, z wyraźną przerwą w górnej części. Na dodatek nie pojawiły się w górnym rogu ekranu gry portrety postaci z dodatku, a znaczniki questów,

jakie otrzymujemy, kompletnie nie zgadzały się z miejscem na mapie i to o dobrych parę centymetrów na ekranie!

Postanowiłem poświęcić dodatkowy czas na ponowną instalację, tym razem w tej drugiej formie – zajmując ponad 2 GB miejsca na dysku równoległe do istniejącego już Sacred. Wszystkie błędy, jakie widziałem jeszcze przed chwilą, zniknęły. Tyle że teraz produkcja firmy Ascaron zajmuje na dysku ponad 4 GB miejsca. Dlatego od razu mówię – wybierać osobną instalację, w żadnym przypadku nie nadpisywać.

Zaczynając...

Dodatek to – rzecz jasna – nowe postacie (Demoniczna Wiedźma i Krasnolud), wraz z nowymi umiejętnościami oraz zestawami uzbrojenia i opancerzenia. Tutaj pozwolę sobie na pewną złośliwość, napiętnowanie drobnego błędu logicznego fabuły. Jeśli wybieremy grę krasnoludem, usłyszymy, że od bardzo dawna nie widziano przedstawicieli jego rasy w Ankarii, a on sam – podobno – jest ostatnim jej potomkiem. Skąd więc, ja się pytam, sklepy są pełne wyposażenia dla tych krępych brodaczy? Specjalnie przez lata czekały w magazynach, bo a nuż pojawi się któryś z nich i będzie chciał wykupić pół sklepu? Ale

Nieumarli piraci inspirowani słynnym filmem.





Takie kłębowski to normalka – spróbujcie wypatrzyć tu bohatera.

to tylko moja czepliwość, bo krasnoludem gra się całkiem przyjemnie, choć ja osobiście wybrałem, do pełnego przetestowania dodatku, postać Demonicznej Wiedźmy.

Grę można rozpocząć od zera (jeśli ktoś nie pamięta fabuły) i swobodnie rozwijać wybraną przez siebie postać lub też zdecydować się na natychmiastowe rozegranie kampanii Podziemia, co pozwala zaimportować przygotowane przez twórców postaci na 29 poziomie doświadczenia. Szczegółowo mówiąc, każdy chyba wolałby sam przygotować sobie postać,

i ogromne szerszenie. Natomiast dalej jest jeszcze ciekawiej. Rzadko trafia się przeciwnik, który byłby mniejszy od naszego bohatera. I choć hasłem przewodnim dodatków do gier jest zazwyczaj „dać graczom więcej tego samego, co już mieli, tylko odrobinę lepiej”, to tym razem producenci przesadzili. Sytuacja, w której około 20-30 rozmaitych poczwara atakuje ze wszystkich stron, całkowicie zasłaniając swoimi ciałami biednego bohatera, jest tutaj aż nazbyt częsta. Nie ma mowy o jakimkolwiek wyborze celu do ataku, po prostu trzeba trzymać kursor na

ne są używane bronie i moce specjalne, rozszerzono też informacje w pasku pojawiającym się po najechaniu na wroga, teraz wskazuje on nazwę, przynależność gatunkową oraz rodzaj odporności, jakie ma przeciwnik. Pojawiły się „zestawy” ekwipunku, coś na wzór tych z Diablo 2. Można więc skompletować wyposażenie mające swoiste nazwy, np. „Puszka Pandory”. Nawet dwie lub trzy części zestawu dają dodatkowe bonusy graczowi, ale trudno jest zebrać całość, gdyż – jak wszystko – pojawiają się one losowo.

To już wszystko?

Zakończenie gry – trochę dziwne, bo po obejrzeniu filmu trwającego niespełna minutę wracamy do gry i pojawia się ekran z napi-



Niektóre budowle są naprawdę piękne.

Mimo całkiem ciekawego wykonania poszczególnych scenerii, nie da się ukryć, że dodatek jest wyłącznie „nabijaczem leveli”.

co i ja uczyniłem, przechodząc ponownie wersję podstawową tak, że w historii Podziemia wszedłem, będąc na 35 poziomie. Co ciekawe – wcale przez to nie walczyliśmy ze słabszymi wrogami. Na plus należy zaliczyć fakt, że wrogowie dopasowali się do naszego poziomu, nawet jeśli pojawiali się już wcześniej. Szkoda jednak, że ta poprawka nie przeniosła się na podstawową wersję, jako że tam niestety nadal mamy z tym do czynienia.

Jeżeli jednak będziecie przechodzić grę od samego początku, nie zdziwicie się, gdy po pokonaniu Shaddara zamiast przenieść się automatycznie do plateau aktu, zostaniecie poproszeni o wyeksportowanie postaci i ręczne uruchomienie dodatku. Jest to nieco uciążliwe i niestety bolesne dla się odczuć ten brak połączenia aktów, gdyż po dostaniu się do świata Underworld nie mamy możliwości powrotu na mapę główną.

Nec Hercules contra plures?

Już przy pierwszych krokach w Underworld rzuca się w oczy o wiele większa liczba potworów, które nas atakują. A także ich rozmiar. Kilka pierwszych godzin gry sprawia wrażenie, że podróżujemy przez krainę, którą zamieszkują wytwory koszmarów nienajmniejszych entomologów. Olbrzymie dżdżownice, wielkie czerwone muchy, przerosnięte mrówki

kłębowski ciał, póki ostatnie z nich nie padnie na głębię, i pilnie obserwować pasek zdrowia, by w odpowiednim momencie wcisnąć klawisz odpowiedzialny za leczenie...

Dałoby się jeszcze to przeżyć; gdyby nie fakt, że te potwory najwyraźniej w świetle respawnują się chwilę po naszym przejściu. Nierzadko zdarza się sytuacja, gdy za wykonaniem questu trzeba nabiegać się z jednego końca mapy na drugi. Gnany więc, dla przykładu, po jakiś święty kamień, przebijając się mozolnie przez setki potworów, zabierając nasz artefakt, po czym wracając do zleceniodawcy tą samą drogą, napotykamy mniej więcej tyle samo kreatur, ile usiekliliśmy biegnąc w stronę przeciwną. Paranoja i koszmar w jednym. Dla maniaków, którym zależy głównie na nabijaniu kolejnych leveli, będzie to plus, dla zwykłego gracza jednak najlepszym rozwiązaniem (które ja z powodzeniem stosowałem) jest systematyczne zwiększanie własnej prędkości i po prostu przebieganie przez kłębowski potworów, zostawiając je w tyle, a walcząc jedynie w momentach, gdy faktycznie nie będzie można się przedrzeć.

Co poprawiono?

Zmiany wprowadzone w dodatku nie rzucają się zbyt mocno w oczy. Drobniemu liftingowi uległ interfejs, w którym wskazywa-

sem: „To już koniec! To dobry moment na wyeksportowanie twojej postaci”, po czym wracamy do gry w miejscu, w którym pokonaliśmy głównego przeciwnika. Oznacza to, że możemy sobie pobiegać po nieodwiedzonych dotąd obszarach dodatku, nabijać dodatkowe poziomy czy też wykonać questy, które do wątku głównego nie należały. Ale szczerze mówiąc, tylko maniakom – dla których osiągnięcie setnego poziomu to niezbędne minimum, by dobrze się bawić – zechce się dalej w to grać.

Mimo całkiem ciekawego wykonania poszczególnych scenerii, nie da się ukryć, że dodatek jest wyłącznie „nabijaczem leveli”, bo fabuła, choć pokomplikowana, nazbyt sensowna nie jest. Tak, jakby autorzy stwierdzili, że stworzą dodatek o takiej, a nie innej nazwie i że zacznie się on w określony sposób. Zaplanowali lokacje, potwory, a potem zaczęli do tego dorabiać resztę fabuły.

Podstawkę przeszedłem dochodząc do 35 poziomu – rozszerzenie ukończyłem mając 52. Na zaliczenie add-onu potrzebowałem około dziesięciu godzin, skupiając się na wątku głównym. Odkrycie całości mapy, trzebieżenie wszystkich wrogów (a nie omijanie ich, jak to robiłem), wykonywanie wszystkich dodatkowych zadań – wydłużył ten czas spokojnie do średnio trzydziestu godzin. I w sumie nie będzie to zmarnowany czas. [CDA]

6+

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

6

7

7

WERDYKT

to wciąż ten sam Sacred

sporo zabawy

ciekawe nowe klasy postaci

questy poboczne bardziej skomplikowane niż w podstawce

to wciąż ten sam Sacred

respawnują się wrogowie

przesadzona liczba przeciwników

dziwne opcje instalacji

PRODUCENT: STORMREGION/CDV
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.PANZERS.DE

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



GEM | LEPSZE TO SAMO!

Aż trudno uwierzyć, że sukces Codename: Panzers liczyć należy już w latach. Kalendarz jednak nie kłamie – jej premiera odbyła się w lipcu 2004! Trudno zaś w to uwierzyć dlatego, że w przeciwieństwie do większości gier, ta nie zestarzała się ani odrobinę i po roku pozostaje tak samo atrakcyjna jak w dniu swej premiery!

CODENAME:

PANZERS

PHASE TWO

Mówimy o tym z dwóch powodów. Pierwszy to ten, że przez cały ostatni rok nie było chyba dnia, w którym nie spędzilibyśmy w świecie Codename: Panzers przynajmniej kilkunastu minut – i po prostu chcieliśmy raz jeszcze podkreślić jej niezwykłość. Drugi, ważniejszy – że odtąd będziemy poświęcać jej... znacznie mniej czasu niż dotychczas. Ale nie dlatego, że nagle zmieniliśmy o niej zdanie. Dlatego, że dokładnie w rok po premierze Phase One jej twórcy – węgiersko-niemiecki duet Stormregion-CDV – przeszli do Fazy drugiej operacji o Kryptonimie: Czołgi. Innymi słowy premierę

miała Codename: Panzers – Phase Two, a lipiec, sam środek martwego sezonu wakacyjnego, zmienił się dla nas w rozpalony emocjami grudzień!

Na południel

Udział w podwyższeniu temperatury emocji jednak miało także coś innego niż tylko emocje (i naturalnie upał za oknem). Mowa o gorących scenografiach kolejnych kampanii, jakie chętni znajdą w Phase Two. Wszystko zaś dlatego, że o ile w Codename: Panzers – Phase One walki toczyły się w północnej Europie – w Polsce, Francji, Związku Radzieckim, o tyle Phase Two



zabiera nas w podróż po jej południowej części – Włoszech i byłej Jugosławii – a nawet do Północnej Afryki! Nasze wojenne tournée rozpoczyna się właśnie na Czarnym Łądzie, gdzie przychodzi nam kierować – nowość dla serii – włoskim korpusem pancernym dowodzonym przez Dario di Angeli. Uspokoić też wypada tych, którzy mają jakieś pojęcie o skuteczności wojsk włoskich. Włosi nie są osamotnieni w swej walce z Brytyjczykami. Wspierają ich jednostki drugiego partnera Osi Rzym – Berlin – niemieckiej Afrika Korps, w których (co ciekawe) walczy nasz stary dobry znajomy z Phase One – Hans von Gröbel!

Druga z trzech istniejących w Phase Two kampanii single player również rozpoczyna się w spalonych słońcem scenariach Afryki. Tym razem jednak przyjdzie nam grać aliantami, a ściślej połączonymi korpusami brytyjskim i amerykańskim. Tu także służą bohaterowie znani z poprzedniej części gry – James Barnes i Jeffrey S. Wilson. Wraz z nimi sforujemy Morze Śródziemne, by wypełnić obietnicę daną Stalinowi i dokonując desantu na Sycylię, otworzyć „pierwszy drugi” aliantki front we Włoszech.

Trzecia kampania wreszcie pozwoli posmakować czegoś zupełnie nowego – walki partyzanckiej (z udziałem wojsk sojuszniczego Związku Radzieckiego) w Jugosławii. Niestety, a może – ze względu na poziom trudności – na szczęście górzyste i zalesione Bałkany dostępne





Brak tu podstawowych cech RTS-ów: zarządzania surowcami i rozbudowy centralnej bazy. Tu jedynym „surowcem” są punkty prestiżu przyznawane po misji, które wymienić można na nowe jednostki. I dobrze!

stają się dopiero po ukończeniu dwóch poprzednich, znacznie prostszych kampanii. Łącznie w Phase Two istnieje 20 misji single player, co w porównaniu z 30 z Phase One stanowi wprawdzie regres, ale – jak się szybko okazuje – łatwy do usprawiedliwienia.

Nowe pod słońcem

Codename: Panzers nie jest – podkreślam – nie jest serią, której ambicją jest zapisać się w annałach gier komputerowych jako strategia ściśle trzymająca się podręcznika historii. Wojna w Codename: Panzers przedstawiona jest tak, jak widzieli ją jej bohaterowie, których historie (znacznie, znacznie lepsze niż w części pierwszej) poznajemy w trakcie gry. Naturalnie zachowane zostaje historyczne tło, jednocześnie jednak otwarty pozostaje rezultat kolejnych potyczek, stanowiących jedynie niewielką i zapewne nie najważniejszą część bitew pod El-Alamein i Tobrukiem czy na Sycylii. Skoncentrowanie uwagi na małych wycinkach historycznych zresztą świetnie współgra z taktyczną, a więc jednostkową skalą starć.

Walki w Codename: Panzers rozgrywają się zatem przy użyciu co najwyżej kilkunastu tytu-

łowych czołgów czy kilkudziesięciu jednostek w ogóle. Ta względnie niewielka ilość jednak nie oznacza skromnego zaplecza technicznego. Przeciwnie – w grze istnieje blisko dwadzieścia rodzajów jednostek (!), wśród których entuzjaści okresu drugiej wojny światowej naliczą ok. 20 nowych, wprowadzonych przez Phase Two. Tu naturalnie najliczniejszą grupę stanowi cała włoska piechota – nieco tańsza i nieco gorsza od jej niemieckich odpowiedników, ale także czołgi M13/40, a nawet niszczyciel!

Uzupełnienia spotkały także Niemców, których jednostki liczyć mogą odtąd na wsparcie ze strony działa samobieżnego Bison II, a także... niemieckiego pociągu pancernego! Zjednoczone siły aliantów mają zaś na wyposażeniu amerykańskie M3 Lee/Stuart. Niestety, jednostki przedstawione są konsekwentnie





Nie jest to już zwyczajny RTS (jak Command & Conquer), ale zarazem wciąż jeszcze nie RTW (jak Combat Mission).

w swoich malowaniach podstawowych (dla misji, w której się pojawiają) i dlatego PzKw walczą na pustyni w „kamufażu” Panzer Grau, a piskowe M13/40 stanowią łatwe cele na zielonej Sycylii. Dziwne niedopatrzenie...

Pomiędzy RTS i RTW

Weterani walk w Codename: Panzers wiedzą, jak unikalny, hybrydowy gatunek stworzył Stormregion. Najprościej mówiąc: nie jest to już zwyczajny RTS (jak Command & Conquer), ale zarazem wciąż jeszcze nie RTW (jak Combat Mission). Akcja gry toczy się w czasie rzeczywistym, jednak w każdej chwili dostępna jest aktywna pauza. Dzięki temu zmysłem taktycznym wykazać się można bez względu na sprawność manualną. Zmysł ten zaś będzie rzeczywiście niezbędny, gdyż w Codename: Panzers istnieją, w przeciwieństwie do klasycznych strategii w czasie rzeczywistym, zróżnicowanie klas

i przeznaczenie jednostek. Nie sposób, dla przykładu, zniszczyć czołg koncentrując na nim ogień z broni ręcznej wielu jednostek piechoty. Niezbędne będą przynajmniej pancernice czy granaty. Warto tu jednak wspomnieć, że piechota nie jest całkowicie bezbronna w stosunku do pancernych. Każdą z posiadanych grup wyposażać można w broń zapalającą – koktajle mołotowa np. rozgrzeją czołg do tego stopnia, że załoga opuści jego bezpieczne wnętrze!

Nowa, lepsza AI

W Codename: Panzers – Phase Two poprawiona została, i to bardzo wyraźnie, AI. W chwili obecnej nie ma prawa więc się zdarzyć – zwłaszcza w skirmishach multiplayer – sytuacja, w której artyleria razi cel, ten zaś potulnie pozwala się zniszczyć. Właśnie dlatego jeszcze większego znaczenia nabiera odpowiednia taktyka – odpowiednie manewrowanie całymi grupami (interfejs „zapamiętuje” do 9 grup i sam dba, by poruszały się



z prędkością najwolniejszej spośród nich) i odpowiednie współdziałanie ich składowych. Nie jest więc tak jak w klasycznych strategiach w czasie rzeczywistym, w których osiągnięcie jednostki najbardziej rozwiniętej oznacza zaprzestanie produkcji wszystkich wcześniejszych. Zresztą – trudno byłoby osiągnąć ten stan, gdyż w Codename: Panzers brak podstawowych cech RTS-ów: zarządzania surowcami i rozbudowy centralnej bazy. Tu jedynym „surowcem” są punkty prestżu przyznawane po misji, które wymienić można na nowe jednostki lub wyposażenie tych już doświadczonych. Warto zaś tu wspomnieć, że w chwili obecnej istnieje 8 stopni doświadczenia (5 w poprzedniej), a także – dodatkowo – bonusy wynikające z dołączenia do nich bohaterów (np. trwalszy pancierz czy większa siła ognia Firefly'a, w którym miejsce znalazł Wilson).

Stuningowany Gepard

Face liftingowi uległ także silnik Gepard 3D, na bazie którego tworzone są kolejne gry serii Codename: Panzers. Poprawione zostały animacje ludzi i pojawiła się – uwaga – mimika twarzy bohaterów! W samej grze, która zachwyca nie mniej niż rok temu, także widać zmiany: Plansze są jeszcze większe i jeszcze bardziej, choć trudno w to uwierzyć, szczegółowe. Możliwe stało się zniszczenie nie tylko wszystkich (!) obiektów na mapie, ale także poszczególnych części budowli, np. muru pustynnego fortu. Twórcy twierdzą także, że zmieniony został całkowicie system oświetlenia,



Codename: Panzers – Phase One

Wydana w lipcu ubiegłego roku Phase One okazała się jednym z największych europejskich przebojów tego okresu. Nic dziwnego, jej twórcy – węgierski Stormregion – zdołali połączyć wymogi miłośników realizmu, a przynajmniej wiarygodności odwzorowania pola walki gier wojennych, z przystępnością strategii w czasie rzeczywistym. Nie bez znaczenia była także zachwycająca po dziś dzień oprawa audio-wizualna. Stworzony na potrzeby gry engine Gepard oferował nie tylko niezrównane efekty graficzne, ale także zachowanie obiektów zgodne z wymogami fizyki – coś, co po dziś dzień jest rzadkim gościem w strategiach. Wszystko to razem sprawia, że zgubny zazwyczaj czas obszedł się z Phase One nad wyraz łaskawie i naprawdę nie ma powodu, dla którego nie warto byłoby przywrócić się jej blizej!



Partyzanckie wakacje na Bałkanach...

Takich eksplozji nie było dotąd nigdzie!

Wyobraźcie sobie tylko: tryb multiplayer do 8 osób – w którym, jak w misjach single player – istnieją cele główne, drugorzędne i dodatkowe. Przykładem może być zadanie, w którym jedna ze stron atakuje, a druga osłania konwoj. Innym, ciekawszym ten, w którym o zwycięstwie zdecyduje liczba przejętych i naprawionych wraków czy przejęcie i doprowadzenie do własnej bazy ciężarówki ze... „specjalistkami od morale”. (Cóż za eufemizm... Pamiętajcie, jak rozpętałem drugą wojnę światową? I rozpacz Włochów, gdy się dowiedzieli, że „bordello bum, bum!”? – przyp. red.)

dzięki czemu możliwe stało się wprowadzenie w grę dynamicznego cyklu dobowego (misja może rozpocząć się w nocy, a skończyć w dzień). Dlatego też do wskaźników o usłyszanych przeciwnikach (czasem szybciej słychać dźwięk silnika, niż widać sam czołg), dołączył wskaźnik o zaobserwowanym świetle reflektorów. Znacznie lepsze jest wręcz audio – wsłuchajcie się zwłaszcza w dźwięki: nie charakterystyczne dla regionu, w którym toczy się bój!

Multizmiany w multi

Zdecydowanie najważniejsze na liście nowości są zmiany w trybie multiplayer, zwłaszcza jego odmianach konkurencyjnych. Te pojawiły się już w Phase One, ale nie były wolne od błędów. Tym razem część multiplayerowa napisana została od nowa, co pozwoliło nie tylko uniknąć błędów, ale uzupełnić ją o tryb objective.

Nie sposób też wreszcie zapomnieć o edytorze map, misji, filmów, a nawet jednostek, dzięki któremu młodość Phase Two trwać może jeszcze przez całe lata!

Nietrudno dostrzec, że Phase Two stanowi ewolucyjne rozwinięcie pierwszej Codename: Panzers. Załedwie lubaż – gdyż nielato było poprawić grę tak dobrą, jaką była Phase One. Stormregion jednak – jak się zdaje – rzeczywiście ma pomysł, w jaki sposób rozwijać serię aż do potwierdzonej... Phase Five.

Z drugiej strony, nieszczęście „kamufażu” czy drobne błędy z dźwiękiem (po przejęciu wrogiej broni i późniejszej próbie zniszczenia jej, broni odzywa się (!) w swym ojczystym języku! – słyszałem o inteligentnej broni, ale żeby aż tak?) nie pozwalają na nic więcej jak „załedwie” 9 i duży znak jakości. I jeszcze jedno – jeśli brakowało wam zimowych scenarii, pocieszcicie się – powrócą w Phase Three. Tymczasem zaś do zobaczenia w pustynnej Afryce! [CDN]



KONKURS SMS

DO WYGRANIA
10 GIER TOTAL
OVERDOSE

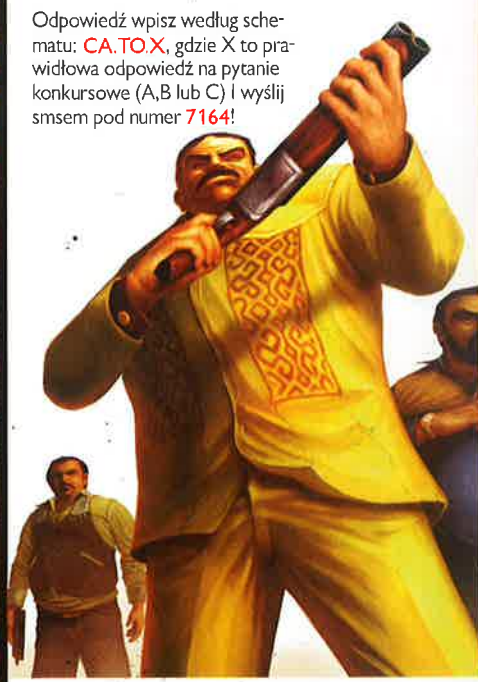


ABY JE WYGRAĆ, WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE KONKURSOWE:

JAK NAZYWA SIĘ GŁÓWNY BOHATER GRY TOTAL OVERDOSE:

- A) RAMIRO CRUZ
- B) PENELOPE CRUZ
- C) MAX PAYNE

Odpowiedź wpisz według schematu: **CA.TO.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyslij sms-em pod numer **7164!**



Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 6 września 2005 r.

Fundatorem nagród jest:

CDPROJEKT

PRODUCENT: SEGA
DYSTRYBUTOR: SEGA

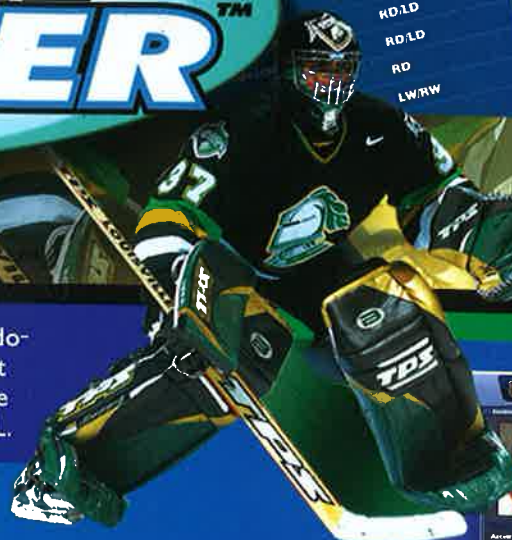
WWW.SIGAMES.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



ELD | KONIEC LOKAUTU?

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2005



Środek lata. Upał nie do zniesienia, człowiek myśli podświadomie o czymś zimnym... jak chociażby tafla lodowiska. Kłopot w tym, że w przeciągu ostatnich dwunastu miesięcy nie dane nam było rozkoszować się kibicowaniem rozgrywkami NHL.

Powód trywialny – lokaut, czyli brak porozumienia pomiędzy zawodnikami a właścicielami klubów w sprawie płac. Wprawdzie nowa umowa podpisana zostanie za kilka dni, ale i tak na hokej w prawdziwym wydaniu trzeba poczekać do października. Więc dla wyposzczonych dobry i menedżer...

Odsłona druga

EHM 2005 to już druga odsłona hokejowego menago ze Sports Interactive. Pierwszą zmianą jest całkowicie nowy layout. Poprzednia odsłona EHM bazowała na interfejsie Championship Managera, nowa z kolei już na silniku Football Managera. W sumie nie dziwnego, bowiem kto zna perypetie związane ze Sports Interactive, ten wie, dlaczego tak właśnie jest. Łopatologicznie tłumacząc, premiera pierwszej odsłony EHM przypadała na okres pomiędzy CM a FM i dlatego jedynka wykorzystwała silnik CM, a dwójka powstała na interfejsie FM. Dzięki temu wygląda ładniej, a i samo klikanie jest znacznie przyjemniejsze.

Skauci i camp

Dość istotne zmiany zaszły również w samej rozgrywce. Przede wszystkim ogromną pracę czynią skauci klubowi. Bez przerwy szukają obiecujących lub po prostu dobrych graczy,

którzy przydaliby się naszej drużynie po wyznaczonych przez nas ligach. W wyniku czego jesteśmy zasypywani dziesiątkami informacji o hokeistach. Czasem da się wyłowić prawdziwą perelkę, choć nie ma co ukrywać, że przekopywanie się przez setki e-maili jest męczące.

Drugą nowalijką rzucającą się w oczy jest camp przedsezonowy, czyli obóz dla zawodników grających w klubie, a także tych aspirujących do drużyny. Dzięki wewnętrznym gierkom, treningom oraz podpowiedziom asystentów możemy wybrać grupę zawodników, która będzie walczyć o Puchar Stanleya.

Pod górke

Poprawie uległy również transfery. Kiedy grałem w jedynkę, miałem wrażenie, że udaje mi się podpisywać umowy z graczami tylko i wyłącznie dlatego, że „czwarty rok mijają, a ja niczyją”. Podobnie było z wymianami, w których komputer dawał się zwyczajnie oszukiwać i oddawał gwiazdy za zapkę słiwki. Teraz już tak nie jest. Szanse na zatrudnienie gwiazdy, kiedy się prowadzi słaby team, są znikome. Moje Oilers – tak jak w rzeczywistości – jest biedne jak przeciętny Polak. Wymiany też raczej nie wchodzi w grę, bo komputer nie chce się teraz pozbawiać dobrych graczy. Fajnym dodatkiem przy transferach są komentarze, jakich zawodników potrzebuje klub, z którym chcemy dokonać wymiany. Jeśli poszukuje dwóch obrońców z dużym stażem w NHL, nie damy mu przecież na wymianę jednego napastnika, w dodatku juniora.

Zły czas

Byłbym niezmiernie zadowolony z EHM 2005, gdyby nie jeden wielki minus. Otóż, gra wyszła w złym momencie i tak naprawdę dotyczy sezonu, którego de facto nie było. Karierę bowiem zaczynamy w wakacje roku 2004. Składy są zatem takie jak przed rokiem, a należy pamiętać, że w tym roku, po zakończeniu

1 Cross	Numminen	Larache
2 Väanänen	Zhitnik	Smyth
4 Malakhov	Odelein	Goates
	Joseph	5 on 4 Power
	Numminen	Hemsky
1 Cross	Zhitnik	Smyth
2 Väanänen	Numminen	Hemsky
1 Cross	Smith	4 on 3 Power
2 Väanänen	Smith	4 on 3 Power

94. Ryan Smyth (Oilers™)			
Position	Left Wing, Right Wing	Age	24
Height	6' 1"	Weight	170
Shoots	Left	Place of Birth	Edmonton, Canada
Team	Oilers	Number	94
Contract	1 year	Salary	\$1,000,000
Attributes	Speed 80, Agility 80, Strength 80, Endurance 80, Stamina 80, Accuracy 80, Power 80, Control 80, Vision 80, Reaction 80, Reflexes 80, Balance 80, Coordination 80, Focus 80, Determination 80, Willpower 80, Leadership 80, Teamwork 80, Communication 80, Interpersonal 80, Social 80, Public 80, Media 80, Press 80, TV 80, Radio 80, Internet 80, Mobile 80, PDA 80, GPS 80, etc.		

Edmonton Oilers™				
General Information				
Team	Edmonton Oilers	League	NHL	Division
City	Edmonton	Country	Canada	Stadium
Stadium	Edmonton Oilers Arena	Capacity	15,000	Manager
Manager	John Cunniff	Coach	John Cunniff	Owner
Owner	Edmonton Oilers Ltd.	President	Edmonton Oilers Ltd.	General Manager
General Manager	Edmonton Oilers Ltd.	Assistant General Manager	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Scouts
Head of Scouts	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Training	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Marketing
Head of Marketing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Finance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Legal
Head of Legal	Edmonton Oilers Ltd.	Head of HR	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Facilities
Head of Facilities	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Transportation	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Entertainment
Head of Entertainment	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Merchandise	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sponsorship
Head of Sponsorship	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Partnerships	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Community Relations
Head of Community Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Public Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Media Relations
Head of Media Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Social Media	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Digital Marketing
Head of Digital Marketing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Analytics	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Research & Development
Head of Research & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Innovation	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sustainability
Head of Sustainability	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Environmental	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Diversity & Inclusion
Head of Diversity & Inclusion	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Risk Management
Head of Risk Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Crisis Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development
Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Strategic Planning	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Corporate Governance
Head of Corporate Governance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Ethics & Integrity	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Investor Relations
Head of Investor Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Shareholder Services	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Capital Markets
Head of Capital Markets	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Treasury	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Finance & Accounting
Head of Finance & Accounting	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Tax	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Internal Audit
Head of Internal Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of External Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Legal & Compliance
Head of Legal & Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Regulatory Affairs	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Government Relations
Head of Government Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Public Policy	Edmonton Oilers Ltd.	Head of International Relations
Head of International Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Global Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Human Resources
Head of Human Resources	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Talent Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compensation & Benefits
Head of Compensation & Benefits	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Employee Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Training & Development
Head of Training & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Performance Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Quality Management
Head of Quality Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Customer Service	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sales & Marketing
Head of Sales & Marketing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Product Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Operations
Head of Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Logistics	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Procurement
Head of Procurement	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Supply Chain Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Information Technology
Head of Information Technology	Edmonton Oilers Ltd.	Head of IT Infrastructure	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Software Development
Head of Software Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of QA & Testing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Project Management
Head of Project Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Research & Development
Head of Research & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Innovation	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sustainability
Head of Sustainability	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Environmental	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Diversity & Inclusion
Head of Diversity & Inclusion	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Risk Management
Head of Risk Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Crisis Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development
Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Strategic Planning	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Corporate Governance
Head of Corporate Governance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Ethics & Integrity	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Investor Relations
Head of Investor Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Shareholder Services	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Capital Markets
Head of Capital Markets	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Treasury	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Finance & Accounting
Head of Finance & Accounting	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Tax	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Internal Audit
Head of Internal Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of External Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Legal & Compliance
Head of Legal & Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Regulatory Affairs	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Government Relations
Head of Government Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Public Policy	Edmonton Oilers Ltd.	Head of International Relations
Head of International Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Global Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Human Resources
Head of Human Resources	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Talent Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compensation & Benefits
Head of Compensation & Benefits	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Employee Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Training & Development
Head of Training & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Performance Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Quality Management
Head of Quality Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Customer Service	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sales & Marketing
Head of Sales & Marketing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Product Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Operations
Head of Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Logistics	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Procurement
Head of Procurement	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Supply Chain Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Information Technology
Head of Information Technology	Edmonton Oilers Ltd.	Head of IT Infrastructure	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Software Development
Head of Software Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of QA & Testing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Project Management
Head of Project Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Research & Development
Head of Research & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Innovation	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sustainability
Head of Sustainability	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Environmental	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Diversity & Inclusion
Head of Diversity & Inclusion	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Risk Management
Head of Risk Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Crisis Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development
Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Strategic Planning	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Corporate Governance
Head of Corporate Governance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Ethics & Integrity	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Investor Relations
Head of Investor Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Shareholder Services	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Capital Markets
Head of Capital Markets	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Treasury	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Finance & Accounting
Head of Finance & Accounting	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Tax	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Internal Audit
Head of Internal Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of External Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Legal & Compliance
Head of Legal & Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Regulatory Affairs	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Government Relations
Head of Government Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Public Policy	Edmonton Oilers Ltd.	Head of International Relations
Head of International Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Global Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Human Resources
Head of Human Resources	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Talent Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compensation & Benefits
Head of Compensation & Benefits	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Employee Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Training & Development
Head of Training & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Performance Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Quality Management
Head of Quality Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Customer Service	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sales & Marketing
Head of Sales & Marketing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Product Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Operations
Head of Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Logistics	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Procurement
Head of Procurement	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Supply Chain Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Information Technology
Head of Information Technology	Edmonton Oilers Ltd.	Head of IT Infrastructure	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Software Development
Head of Software Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of QA & Testing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Project Management
Head of Project Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Research & Development
Head of Research & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Innovation	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sustainability
Head of Sustainability	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Environmental	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Diversity & Inclusion
Head of Diversity & Inclusion	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Risk Management
Head of Risk Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Crisis Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development
Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Strategic Planning	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Corporate Governance
Head of Corporate Governance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Ethics & Integrity	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Investor Relations
Head of Investor Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Shareholder Services	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Capital Markets
Head of Capital Markets	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Treasury	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Finance & Accounting
Head of Finance & Accounting	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Tax	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Internal Audit
Head of Internal Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of External Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Legal & Compliance
Head of Legal & Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Regulatory Affairs	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Government Relations
Head of Government Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Public Policy	Edmonton Oilers Ltd.	Head of International Relations
Head of International Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Global Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Human Resources
Head of Human Resources	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Talent Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compensation & Benefits
Head of Compensation & Benefits	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Employee Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Training & Development
Head of Training & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Performance Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Quality Management
Head of Quality Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Customer Service	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sales & Marketing
Head of Sales & Marketing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Product Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Operations
Head of Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Logistics	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Procurement
Head of Procurement	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Supply Chain Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Information Technology
Head of Information Technology	Edmonton Oilers Ltd.	Head of IT Infrastructure	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Software Development
Head of Software Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of QA & Testing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Project Management
Head of Project Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Research & Development
Head of Research & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Innovation	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sustainability
Head of Sustainability	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Environmental	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Diversity & Inclusion
Head of Diversity & Inclusion	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Risk Management
Head of Risk Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Crisis Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development
Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Strategic Planning	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Corporate Governance
Head of Corporate Governance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Ethics & Integrity	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Investor Relations
Head of Investor Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Shareholder Services	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Capital Markets
Head of Capital Markets	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Treasury	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Finance & Accounting
Head of Finance & Accounting	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Tax	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Internal Audit
Head of Internal Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of External Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Legal & Compliance
Head of Legal & Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Regulatory Affairs	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Government Relations
Head of Government Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Public Policy	Edmonton Oilers Ltd.	Head of International Relations
Head of International Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Global Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Human Resources
Head of Human Resources	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Talent Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compensation & Benefits
Head of Compensation & Benefits	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Employee Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Training & Development
Head of Training & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Performance Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Quality Management
Head of Quality Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Customer Service	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sales & Marketing
Head of Sales & Marketing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Product Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Operations
Head of Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Logistics	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Procurement
Head of Procurement	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Supply Chain Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Information Technology
Head of Information Technology	Edmonton Oilers Ltd.	Head of IT Infrastructure	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Software Development
Head of Software Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of QA & Testing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Project Management
Head of Project Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Research & Development
Head of Research & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Innovation	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sustainability
Head of Sustainability	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Environmental	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Diversity & Inclusion
Head of Diversity & Inclusion	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Risk Management
Head of Risk Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Crisis Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development
Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Strategic Planning	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Corporate Governance
Head of Corporate Governance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Ethics & Integrity	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Investor Relations
Head of Investor Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Shareholder Services	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Capital Markets
Head of Capital Markets	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Treasury	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Finance & Accounting
Head of Finance & Accounting	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Tax	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Internal Audit
Head of Internal Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of External Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Legal & Compliance
Head of Legal & Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Regulatory Affairs	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Government Relations
Head of Government Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Public Policy	Edmonton Oilers Ltd.	Head of International Relations
Head of International Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Global Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Human Resources
Head of Human Resources	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Talent Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compensation & Benefits
Head of Compensation & Benefits	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Employee Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Training & Development
Head of Training & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Performance Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Quality Management
Head of Quality Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Customer Service	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sales & Marketing
Head of Sales & Marketing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Product Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Operations
Head of Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Logistics	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Procurement
Head of Procurement	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Supply Chain Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Information Technology
Head of Information Technology	Edmonton Oilers Ltd.	Head of IT Infrastructure	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Software Development
Head of Software Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of QA & Testing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Project Management
Head of Project Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Research & Development
Head of Research & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Innovation	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sustainability
Head of Sustainability	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Environmental	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Diversity & Inclusion
Head of Diversity & Inclusion	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Risk Management
Head of Risk Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Crisis Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development
Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Strategic Planning	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Corporate Governance
Head of Corporate Governance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Ethics & Integrity	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Investor Relations
Head of Investor Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Shareholder Services	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Capital Markets
Head of Capital Markets	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Treasury	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Finance & Accounting
Head of Finance & Accounting	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Tax	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Internal Audit
Head of Internal Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of External Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Legal & Compliance
Head of Legal & Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Regulatory Affairs	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Government Relations
Head of Government Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Public Policy	Edmonton Oilers Ltd.	Head of International Relations
Head of International Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Global Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Human Resources
Head of Human Resources	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Talent Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compensation & Benefits
Head of Compensation & Benefits	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Employee Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Training & Development
Head of Training & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Performance Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Quality Management
Head of Quality Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Customer Service	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sales & Marketing
Head of Sales & Marketing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Product Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Operations
Head of Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Logistics	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Procurement
Head of Procurement	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Supply Chain Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Information Technology
Head of Information Technology	Edmonton Oilers Ltd.	Head of IT Infrastructure	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Software Development
Head of Software Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of QA & Testing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Project Management
Head of Project Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Research & Development
Head of Research & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Innovation	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sustainability
Head of Sustainability	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Environmental	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Diversity & Inclusion
Head of Diversity & Inclusion	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Risk Management
Head of Risk Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Crisis Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development
Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Strategic Planning	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Corporate Governance
Head of Corporate Governance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Ethics & Integrity	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Investor Relations
Head of Investor Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Shareholder Services	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Capital Markets
Head of Capital Markets	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Treasury	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Finance & Accounting
Head of Finance & Accounting	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Tax	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Internal Audit
Head of Internal Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of External Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Legal & Compliance
Head of Legal & Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Regulatory Affairs	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Government Relations
Head of Government Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Public Policy	Edmonton Oilers Ltd.	Head of International Relations
Head of International Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Global Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Human Resources
Head of Human Resources	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Talent Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compensation & Benefits
Head of Compensation & Benefits	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Employee Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Training & Development
Head of Training & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Performance Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Quality Management
Head of Quality Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Customer Service	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sales & Marketing
Head of Sales & Marketing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Product Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Operations
Head of Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Logistics	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Procurement
Head of Procurement	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Supply Chain Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Information Technology
Head of Information Technology	Edmonton Oilers Ltd.	Head of IT Infrastructure	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Software Development
Head of Software Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of QA & Testing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Project Management
Head of Project Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Research & Development
Head of Research & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Innovation	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sustainability
Head of Sustainability	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Environmental	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Diversity & Inclusion
Head of Diversity & Inclusion	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Risk Management
Head of Risk Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Crisis Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development
Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Strategic Planning	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Corporate Governance
Head of Corporate Governance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Ethics & Integrity	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Investor Relations
Head of Investor Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Shareholder Services	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Capital Markets
Head of Capital Markets	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Treasury	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Finance & Accounting
Head of Finance & Accounting	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Tax	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Internal Audit
Head of Internal Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of External Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Legal & Compliance
Head of Legal & Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Regulatory Affairs	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Government Relations
Head of Government Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Public Policy	Edmonton Oilers Ltd.	Head of International Relations
Head of International Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Global Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Human Resources
Head of Human Resources	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Talent Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compensation & Benefits
Head of Compensation & Benefits	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Employee Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Training & Development
Head of Training & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Performance Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Quality Management
Head of Quality Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Customer Service	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sales & Marketing
Head of Sales & Marketing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Product Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Operations
Head of Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Logistics	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Procurement
Head of Procurement	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Supply Chain Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Information Technology
Head of Information Technology	Edmonton Oilers Ltd.	Head of IT Infrastructure	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Software Development
Head of Software Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of QA & Testing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Project Management
Head of Project Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Research & Development
Head of Research & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Innovation	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sustainability
Head of Sustainability	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Environmental	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Diversity & Inclusion
Head of Diversity & Inclusion	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Risk Management
Head of Risk Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Crisis Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development
Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Strategic Planning	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Corporate Governance
Head of Corporate Governance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Ethics & Integrity	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Investor Relations
Head of Investor Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Shareholder Services	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Capital Markets
Head of Capital Markets	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Treasury	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Finance & Accounting
Head of Finance & Accounting	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Tax	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Internal Audit
Head of Internal Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of External Audit	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Legal & Compliance
Head of Legal & Compliance	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Regulatory Affairs	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Government Relations
Head of Government Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Public Policy	Edmonton Oilers Ltd.	Head of International Relations
Head of International Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Global Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Human Resources
Head of Human Resources	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Talent Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Compensation & Benefits
Head of Compensation & Benefits	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Employee Relations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Training & Development
Head of Training & Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Performance Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Quality Management
Head of Quality Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Customer Service	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Sales & Marketing
Head of Sales & Marketing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Product Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Operations
Head of Operations	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Logistics	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Procurement
Head of Procurement	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Supply Chain Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Information Technology
Head of Information Technology	Edmonton Oilers Ltd.	Head of IT Infrastructure	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Software Development
Head of Software Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of QA & Testing	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Project Management
Head of Project Management	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Business Development	Edmonton Oilers Ltd.	Head of Research

KONKURS SMS

Do wygrania **URZĄDZENIA DO SKANOWANIA, DRUKOWANIA I WYŚWIETLANIA** firmy Epson, dzięki którym łatwiej będzie przetrwać do przyszłych wakacji!

ZACHOWAJ WSPOMNIENIA Z WAKACJI!

Nagroda Główna: Epson EMP-S3

Multimedialny projektor zapewniający wielkoekranowe wyświetlanie gier i obrazu z odtwarzaczy DVD oraz aparatów cyfrowych.



Aby wygrać te wspaniałe nagrody, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Projektor Epson EMP-S3 bazuje na technologii

- A) 3 LCD
- B) DLP
- C) OLED

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.EPX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

I wyślij sms'em pod numer **7164!**

Nagroda I

Epson Stylus Photo R1800

Wszeczhronna drukarka A3+ umożliwiająca druk trwałych, wysokiej jakości zdjęć oraz płyt CD/DVD.



Nagroda II

Epson Perfection 4990 Photo

Idealny skaner dla profesjonalnych fotografów i fotografów - amatorów, obsługuje wszystkie standardowe formaty klisz i fotografii.



Nagroda III

Epson AcuLaser C1100

Drukarka laserowa, która zapewnia kolory o zdumiewającej jakości oraz szybkie drukowanie czarno-białe, na którą każdy może sobie pozwolić.



Nagroda IV

Epson Stylus Photo R300

Drukarka, która łączy jakość drukowania zdjęć w doskonałej 6-kolorowej technologii firmy Epson ze swobodą drukowania bezpośrednio z aparatów cyfrowych, kart pamięci, a nawet urządzeń bezprzewodowych.



EPSON®
EXCEED YOUR VISION

PRODUCENT: MILESTONE
DYSTRYBUTOR: BLACK BEAN GAMES
WWW.SCAR.BLACKBEANGAMES.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

ALLOR | FORD G... WORT, A PORSCHE...

S.C.A.R.

Z samochodówkami poświęconymi jednej marce bywało różnie. Porsche 2000 był niesamowity, ale już Ford Challenge co najwyżej taki sobie, a w dodatku z wersji na wersję coraz bardziej się staczał. Jak będzie z Alfą Romeo?

Muszę się wam przyznać, że przez długi czas uważałem S.C.A.R. za konkurencję co najwyżej dla Forda. Niby fakt, że stoi za nim studio znane z całkiem niezłych ścigalek (Screamer i Superbike), niby fakt, że miały być elementy RPG, na obrazkach wyglądała całkiem nieźle, a do marki sentyment mam większy, ale... Może to fakt, że grą nie zainteresował się żaden większy dystrybutor? Obawa przed jeszcze jednym crapem? Ostatnio wydane, a warte wzmianki, samochodówki oferowały przynajmniej duże możliwości tuningu, tutaj zaś ich

miejsce zająć miał rozwój własnego kierowcy. RPG w samochodówce...? Niby i jeden, i drugi gatunek lubię, ale ich połączenie jakoś do mnie nie przemawiało.

A potem pojawiło się demo i moje nastawienie – za sprawą grafiki – jeszcze się pogorszyło. Gra wychodzi także na konsolach – i to widać. Trasa prezentowała się średnio, a jeśli dodać do tego bardzo dziwny wygląd ekranu po zwiększeniu rozdzielczości (coś jakby engine nie radził sobie ze skalowaniem...) oraz problemy ze sterowaniem na klawiszach... cóż, tego było już za wiele i demo szybciej z dysku wyleciało.

Demo a wersja pełna

Nadziei na przełom nie miałem, więc się nie zawiodłem. Jedna płytka za wiele nie obiecywała i faktycznie: grafika nadal wyglądała tak sobie, a sterowanie... I tutaj czekało mnie pierwsze zaskoczenie. Nie wiem, może byłem wtedy niewyspany, może koniki polne w Australii chciały się zemścić za śmierć towarzyszy pod kołami i wysyłały wrogie fluidy – dość powiedzieć, że tym razem bardzo szybko zamiast psioczyć na sterowanie za pomocą klawiszy sięgnąłem po pad. I to był strzał w dziesiątkę.

Parę chwil wystarczyło, by odkryć, że wozy wcale nie zachowują się dziwnie, a po prostu dość realistycznie – nawet z włączonymi systemami pomagającymi w utrzymaniu się na drodze. I że wystarczy podejść do S.C.A.R. jak do symulatora, by wszystkie wcześniejsze uprzedzenia poszły w niepamięć. Wystarczył jeden

wyścig! Bo co z tego, że grafika wygląda dziwnie, a trasy robiłyby wrażenie parę lat temu, jeśli jeździ się tutaj po prostu super!

Alfa rządzi!

Ostatnio tak przyjemnie jeździło mi się tylko w TOCA 2. Ani Juiced, ani SRS, nawet Underground 2 nie umywa się do Alfę, mimo że jeśli o wygląd czy liczbę torów chodzi, właśnie ona jest najsłabsza. Ale co z tego, skoro i tych trzynaście torów w S.C.A.R. obecnych (większość z nich w więcej niż jednej wersji) w zupełności wystarczy? Wśród nich znajdziemy zarówno kilka torów istniejących w rzeczywistości (Hockenheim Ring, Donington Park i Laguna Seca), jak i trasy wytyczone w miasteczkach, miastach czy górskich serpentynach. Tak naprawdę z torami jest tylko jeden problem: jeździmy po nich w kółko. Gdyby tak zrobiono Alfę, podobnie jak Porsche 2000 z jego otwartymi trasami... Ech, trudno...

Nie można się za to przyczepić do dostępnych w grze modeli. Jest w zasadzie wszystko, co w dobrej grze tej marce poświęcone być powinno. Nowa 147 (łącznie z wersją GTA), Giulia z 1963/64 (w dwóch wariantach), Alfa GT, 2000 GT, GTV, 156, 155, Alfasud, 75 Turbo Evoluzione, 33/2 „Daytona”, 8C Competizione... W sumie jest tego 25 sztuk we wszystkich możliwych smakach: modele drogowe, sportowe, wyczynowe, prototypowe, przednionapędowe, tylnonapędowe i z napędem na cztery koła. Do wyboru, do koloru – przynajmniej teo-



Wyczynowe Alfę też się tutaj znajdują!

W 1906 r. pionier motoryzacji Alexandre Darracq założył w miejscowości Portello, w pobliżu Mediolanu, fabrykę samochodów. Jednak popadł w kłopoty finansowe i okoliczni przedsiębiorcy z Lombardii wykupili zakład, po czym nazwali go Alfa, która to nazwa była skrótem od Anonima Lombarda Fabbrica Automobili. W czasie I wojny światowej władze zmusiły zakład do podjęcia produkcji wojskowej pod kierownictwem inżyniera Nicola Romeo. W ten sposób powstała druga część nazwy Alfa Romeo.

Logo marki przedstawia herb Mediolanu, na którym w różnych okresach był umieszczany trochę inny napis:

1910-1919 Alfa Milano
1919-1971 Alfa Romeo Milano
od 1972 tylko Alfa Romeo

Alfa Romeo a wyścigi

Udział w wyścigach Alfa Romeo od początków działalności aż do chwili obecnej z powodzeniem bierze udział w różnych wyścigach samochodowych:

• 1913 pierwszy samochód wyścigowy Alfa – typ 40/60hp, z 4-cylindrowym silnikiem o pojemności skokowej 6 litrów,

• 1925 model P2 po raz pierwszy wygrywa mistrzostwa świata,

• 1950 początek czasów Formuły 1, model Alfetta 159

wygrywa wyścig dwa lata pod rząd, a mianowicie w 1950 kierowca Nino Farini, następnie w 1951 Juan Manuel Fangio.

Od 1965 palmę pierwszeństwa w wyścigach Formuły 1 przejmują Ferrari, natomiast Alfa Romeo przedstawia się na wyścigach turystycznych wprowadzając legendarny model Alfa Romeo GTA (GTA oznacza Gran Turismo Allegrita), wykonany z zastosowaniem konstrukcyjnego stopu aluminium, co odzwierciedla się w nazwie, mianowicie Allegrita oznacza właśnie lekką konstrukcję.

Od 1992 Alfa Romeo 155 GTA bierze zwycięski udział w niemieckich wyścigach wozów turystycznych DTM (DTM oznacza Deutsche Tourenwagen Meisterschaft), a w 1994 kierowca Nicola Larini na tym wozie został mistrzem Niemiec.

Od 2001 Alfa Romeo bierze udział w nowo ustanowionych zawodach ETCC (ETCC oznacza European Touring Car Championship) i zdobywa pierwsze miejsce, również w roku następnym

dane za www.wikipedia.org, stan na dzień 23.06.2005

Na wyścigach wszyscy mają ten sam model wozu - liczą się kierowcy!



Bo co z tego, że grafika wygląda dziwnie, a trasy robiłyby wrażenie parę lat temu, jeśli jeździ się tutaj po prostu super!

retycznie, bo w trybie Dynasty (tutejsza nazwa kariery) jeździć będziemy tym, co akurat przewidzieli dla nas twórcy. Ale to akurat nie jest problem, bo jeździ się tutaj świetnie w zasadzie każdym wozem.

Walka na torze

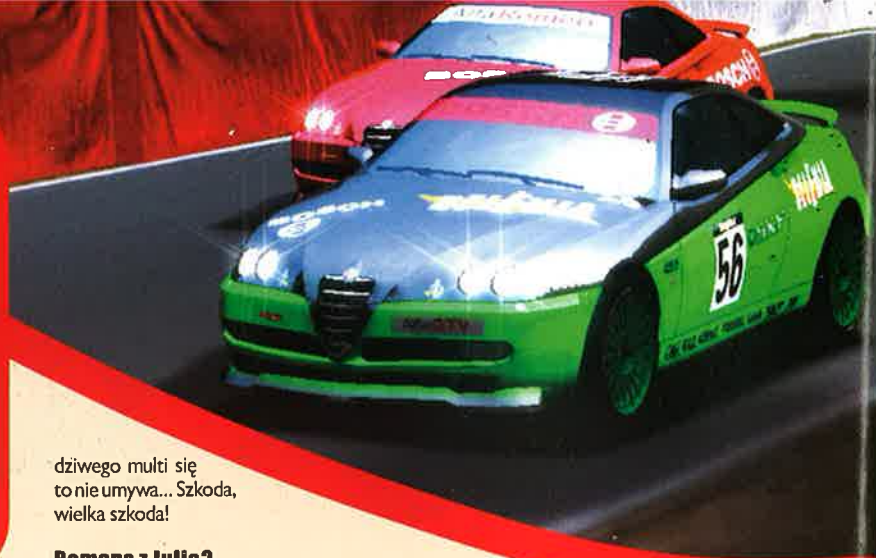
To jeszcze nie wszystko, co o walce na torach napisać warto. Choćby uszkodzenia. Fakt, nie wpływają na zachowanie się wozów. Widać też nie za wiele – może się nam co najwyżej obluźnić błotnik lub popękać szyba. Ale to wystarczy (razem z procentowym stopniem uszkodzenia), by wybić graczy brutalną jazdą i skrót z głowy (bo jazda poza asfaltem też wóz uszkadza).

Ale to nie wszystko, jest jeszcze kondycja kierowcy oraz Efekt Tygrysa. Wystarczy, że będzie-

my komuś siedzieli na ognie, a zacznie się denerwować (gdy nas to spotka, usłyszymy bicie serca). W przypadku słabeuszy wystarczy parędziesiąt sekund i już pozwolą się wyprowadzić, ale twarde będą się całkiem nieźle trzymali, nawet gdy ich kondycja spadnie do zera – tyle że nawet im ręka zadrży. Ba, zadrży nawet graczowi, bo w takim momencie słyszymy już tylko bicie własnego serca, zmienia się nam obraz i ogólnie odpływamy. Fakt, że po treningu nawet w takich warunkach można całkiem skutecznie ataki konkurencji odparować, ale przyznacie chyba, że pomysł jest co najmniej dobry.

Efekt Tygrysa jest jednak jeszcze lepszy. Każdemu może się w końcu zesłiznąć ręka z kierownicy, po którym to wydarzeniu lądujemy na poboczu, często zaprzepaszczać tym samym nadzieję na wygraną. Owszem, można bez problemu każdy wyścig powtórzyć, ale jest coś lepszego





dziwego multi się to nie umywa... Szkoda, wielka szkoda!

Romans z Julią?

Jeśli najważniejsze są dla was wrażenia z jazdy i to w dodatku dość realistyczne, mniej więcej na poziomie zwykłego trybu w TOCA 2 – cóż, nic lepszego od jej premiery się nie pojawiło.

Owszem, w S.C.A.R. nie ma prawdziwego multi, grafika mogłaby być lepsza, a muzykę lepiej wyłączyć (bo wtedy można się delektować bardzo dobrymi odgłosami silników!), ale właśnie ze względu na model jazdy wciąga ona

tak, że... wszystko inne na parę dni odstawiłem, z Warcraftem włącznie! OK, to zupełnie inny gatunek, ale od czasu jego premiery w nic innego na PC nie gram.

Zdaję sobie sprawę, że przez brak multi jest to tylko zabawa na mniej więcej tydzień intensywnego grania, ale... jak dla mnie to w zupełności wystarczy! [COA]



Zamazane tło na żywo wygląda znacznie lepiej...



► Karta postaci, czyli „czym się je CARPG”.

– cofnięcie czasu! Fakt, że zdolność ta wolno się odnawia (ale są umiejętności to przyspieszające – o nich i reszcie RPG już za chwilę), ale to martwi nas dopiero po pierwszym jej użyciu – a to w zupełności wystarcza.

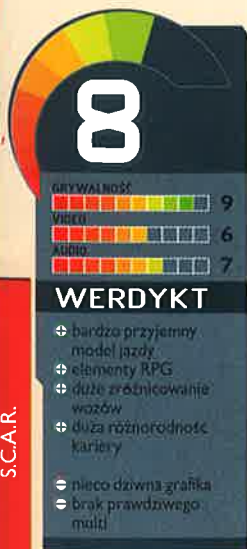
CARPG???

Dzięki elementom RPG ochrzczono S.C.A.R. pierwszym CARPG, ale co to znaczy w praktyce? Poziomy? Są, a zdobywamy je dzięki punktom doświadczenia przyznawanym za miejsca na mecie, najlepsze czasy lub czysto przejechane okrążenia. Umiejętności? Też są, w sumie dziewięć (choć na początek mamy dostęp tylko do trzech, resztę odkrywamy trójkami w miarę awansowania na wyższe poziomy – od lepszego przyspieszenia i opanowania wozu po kondycję fizyczną, zastraszanie przeciwników i regenerację sił.

Ekwipunek? Jeśli liczyć na tuning wozów, to tego tu nie ma, ale za to kompletujemy sobie (zaliczając kolejne wyzwania) coraz lepsze fragmenty stroju: kombinezony, buty, kaski, rękawice. Wszystko to daje nam bonusy do wspomnianych już umiejętności, dzięki czemu łącząc elementy stroju z „wrodzonymi” zdolnościami możemy sobie stworzyć taką postać, jaka się nam podoba.

Multi...

Tak się bardzo nieciekawie składa, że w zasadzie go nie ma... Chyba że za multi uznac split-screen dla dwóch graczy... Jedyne, co można zrobić, to ściągnąć z Netu zapisy najlepszych okrążeń zrobione przez innych graczy. Owszem, jest ich bardzo dużo, ale przyznacie chyba, że do praw-



KONKURS SMS!

DO WYGRANIA 10 FILMÓW BLADE - MROCZNA TRÓJCA W WERSJI DVD I 10 KASET VHS.

Aby je wygrać odpowiedz na pytanie konkursowe:
Kogo zwalczą Blade?

A) Obcych B) Terrorystów C) Wampiry

Właśnie wchodzi do sprzedaży film „Blade – Mroczna Trójca” w wersji DVD. Wydanie DVD jest rozszerzoną, reżyserską edycją filmu Blade: Mroczna Trójca, jakiej nie można było zobaczyć w polskich kinach. DVD wydane zostało w polskiej wersji językowej.



Odpowiedz wpisz według schematu:
CL.BL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
I wyślij sms-em pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 6 września 2005 r.

© MMIV New Line Productions, Inc.
© 2005 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.



Rozmawiajmy Długo, dużo i tanio!

0 708 177 177

wybierz sam

- ☒ połączenia międzynarodowe /wybrane kierunki/
- ☒ połączenia międzymiastowe
- ☒ bez dodatkowych umów lub kart-zdrapek
- ☒ zawsze stała cena **0,35 zł / min.** (0,29 zł + VAT)

minuta
35
groszy

POŁĄCZENIE	TP*	NETIA*	TELE2	TANI TELFON**
USA	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł
Europa Zachodnia	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł

JAK DZWONIĆ?

Wybierz numer
0 708 177 177

Połączenia międzynarodowe
Wybierz **00+** numer kierunkowy

Połączenia międzymiastowe
Wybierz **0+** numer kierunkowy

Wybierz
numer docelowy

Rozmawiaj
35 gr za minutę!

Lista krajów, do których możesz dzwonić: Argentyna, Australia, Austria, Belgia, Brazylia, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Izrael, Japonia, Kanada***, Luksemburg, Niemcy, Norwegia, Nowa Zelandia, Portugalia, Rosja, Singapur***, Szwajcaria, Szwecja, USA***, Węgry, Wielka Brytania, Włochy, **Polska - wszystkie miejscowości**. Możesz także prowadzić rozmowy międzymiastowe - również za **0,35 zł**.

* plan Standardowy TP (dostępne są także inne plany), taryfa Praktyczna Netii. Wszystkie ceny dla połączeń z telefonami stacjonarnymi, kwoty brutto za 1 min.
** cena dla abonentów planów taryfowych TP: Standardowego, Aktywnego i Niedrogiego. W planie Socjalnym opłata jest podwójna. W innych planach taryfowych występuje dodatkowa opłata za nawiązanie połączenia, w wysokości 0,24 zł brutto. Stan na 31.01.2005
*** w tych krajach można dzwonić na telefony komórkowe.

PRODUCENT: SCS
DYSTRYBUTOR: SCS

WWW.BATTLEFRONT.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 550 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



PEPIN KROOTKI | RZECZ O SYMULATORACH

DANGEROUS WATERS

Od kilku godzin tonę w morzu nudy. Pograżam się w nim systematycznie, z wolną tracąc kontakt z rzeczywistością. Minuty niepostrzeżenie przemieniają się w godziny. Mija południe, a pierwsza z brzegu misja nie rozkręciła się jeszcze na dobre. Gdybym rano zasiadł do prostackiej strzelaniny, jednej z tych, co to otwierają listy przebojów, miałbym już za sobą lawinę wrażeń i nie małą satysfakcję. Zamiast tego wybrałem gaplenie się na pływający okręt, na domiar złego w niespecjalnej oprawie graficznej...

Ba! Ale to najbardziej realistyczny rejs, jaki można sobie wymarzyć. Cudownie jest spędzać czas z uczuciem błogiej wyższości nad plebejskimi masami graczy. Oni oddają się beznamiętnej, oglupiającej rozrywce, podczas gdy JA, wykształcony kapitan okrętu podwodnego, całe wieczory wpatruję się w punkciki na mapie (jakież jestem wspaniały i wyjątkowy, bez dwóch zdań!). Wiem, czym jest efekt kawitacji i termoklina, czytałem „Polowanie na Czerwony Październik”. I w ogóle gardzę przyziemnym patroszeniem potworów, w którychin liczy się wyłącznie sprawność manualna i dobry refleks. Ultrarealistyczne symulatory to jest coś! To jest gra dla PRAWDZIWEJ elity graczy!

Elitarna rozrywka

W Internecie można przeczytać całe krocie jakże pochlebnych recenzji Dangerous Waters, napisanych przez takowych (patrz powyższy akapit) maniaków symulacji przez duże „S”. Chwalać ją zarówno redaktorzy z czołowych opiniotwórczych portali, jak i schizole z niszowych stronek dla totalnych symulacyjnych ortodoksów. Ci pierwsi mają zwykle napięty termin na napisanie tekstu o grze, w której mało co rozumieją, przytakują więc zachwytom nad realizmem i wystawiają wysokie noty, by nie narazić się „ekspertom”. I jakoś się to kręci. Ja też lubię symulatory, gram w nie od przeszło dziesięciu lat i mówię wam, że ta gra nie zasługuje na najwyższe oceny, jakimi jest obsypywana. To tylko próba przemycenia pod nowym szyldem czegoś, co każdy miłośnik wojny morskiej instalował już na komputerze dwa razy: jako Jane's Fleet Command oraz Sub Command!

Jak widać, tym razem dla niepoznaki podstępnie zrezygnowano z 'command' w nazwie, lecz oszustwo szybko wychodzi na jaw. Silnik Dangerous Waters powstał dawno temu. Nie mogę zaprzeczyć, że Sonalysts Simulations wprowadziło mnóstwo udoskonaleń i poprawek, ale nie pozwalają one grze na konkurowanie z zupełnie nowymi produkcjami, takimi jak – dajmy na to – Silent



Hunter 3. Zakochani w symulatorach potraktują ją jako podróż sentymentalną, reszta może sobie odpuścić. Sądzę, że najzdrowsiej będzie, jeśli weźmiemy ją za samodzielny dodatek do Sub Command.

Fregata wymiata

Na sukces każdego mission packa składają się przynajmniej cztery czynniki: poprawka niwelująca błędy oryginału, nowe misje, nowe teatry działań i nowe zabawki. Zaczniemy od tych ostatnich, bo DW przedstawia się w tym względzie nader interesująco. Do znanej z Sub Command atomowej triady (688, Sea wolf, Akula) dołączył teraz okręt o napędzie klasycznym klasy Kilo (w wersji podstawowej i zmodyfikowanej)



Czyli „Jane's Combat Simulations” – ten sztyd ziali kiedyś wszyscy miłośnicy symulatorów. Ktoś wpadł na genialny pomysł, że gry będą się lepiej sprzedawać, gdy autorytetem wspierze je Jane's Information Group, jedna z najbardziej opiniotwórczych niezależnych instytucji zajmujących się studiami strategicznymi (www.janes.com). Dla ekip takich jak Sonalysts Sim były to złote lata.

Jane's 688(1) Hunter/Killer – w 1997 r., czyli z naszej perspektywy – dawno, dawno temu w odległej galaktyce, zrobili bardzo dobry symulator rzeczonoego okrętu. Wydanem zajęło się Electronic Arts, za błogosławieństwem Jane's.

Jane's Fleet Command – ujrzała światło dzienne wiosną 1999 r. Gra spotkała się z entuzjastycznym przyjęciem, gdyż mimo licznych braków była właściwie jedyną na rynku. Pamiętający Harpoona narzekali na uproszczenia,

ale nie oni stanowili siłę nabywczą. Pojawilo się już nowe pokolenie graczy oczekujące trójwymiarowej grafiki, łatwego sterowania i prostszej zabawy.

Sub Command – jesień 2001, engine ma już sporo lat na karku, ale wciąż udoskonalany atakując tym razem w symulatorze trzech łodzi podwodnych – taki Hunter/Killer na nowe czasy. Logo Jane's gdzieś się zapodziało i słuch o nim zaginął.

Dangerous Waters – jest już rok 2005, prawie nikt już nie chce wydawać realistycznych symulatorów ani w nie grać. Inni już dawno zwineli manatki albo przekwalifikowali się na wojenne gry akcji. Sonalysts Simulations zostało samie na placu boju ze swoim przestarzałym engine'em, bez sponsorów, bez funduszy na jego udoskonalanie. A rachunki płacić trzeba, coś wlewać do baku, że o jedzeniu nie wspomnę... resztę dopowiedzieć sobie sami.

Oprawę poprawiono. Zasadniczo jest to jednak tylko gruba warstwa pudru, którą przykryto stary engine.

oraz fregata typu FFG Oliver Hazard Perry. Nareszcie możemy zatem poczuć, jak to jest być po drugiej stronie barykady, a ściślej rzecz ujmując – lustro wody. Nowe okręty to nie żadna prowizorka ani byle jak odwalona pariszczyzna.

Przeciwnie, wszelkie stacje bojowe odwzorowano z największą pieczołowitością. Możemy – niczym kapitan – panować na okręcie stojąc na mostku ze wzrokiem utkwionym w linię horyzontu albo też przejąć się na stanowisko walki elektronicznej, gdzie posłuchasz szumów z holowanych hydrofonów. Wymieniam – rzecz jasna – zabawki dla inteligentów w okularach o druczanych oprawkach, ale czy okręt ma coś do zaoferowania prostemu facetowi? A jakże! Nie ma to jak podwinąć rękawy i chwycić w krępe, włochate marynarskie łapska pocziwając półcałówkę (a konkretnie jedną z dwóch – na lewej lub prawej burcie). Zaiste nie mam pojęcia, po co to komu. Wszakże niepodobna zestrzelić nadlatującej z prędkością dźwięku rakiety ani przebić okrętowego pancerza. Niemniej chwilką beznysnego prucia po falach pozwala rozładować stresy nagromadzone od ślęczenia w ciemnicy przed ekranem radaru.

Kilo nerwów

Wystarczy przesiąść się z nuklearnych potworów do niepozornego Kilo, by w mig zrewidować wysokie mniemanie o własnych umiejętnościach kapitańskich. Mniejszy okręt przenosi bowiem mniejsze torpedy, posiadające skromniejszą głowicę bojową i rozwijające prędkość 40 węzłów (okręty nawodne przy odrobinie szczęścia potrafią im uciec, jeśli w porę wykonają manewr „w tył zwrot”), a co najważniejsze – mają one zasięg 10 mil. Oznacza to, że trzeba podejść naprawdę blisko zwierzyny, a po opróżnieniu wyrzutni pozostaje niewiele czasu, zanim doskoczą do nas eskortowce. Desperaci mogą spróbować opędać się od śmigłowców ZOP strzelając do nich w wynurzeniu z ręcznych wyrzutni rakiet woda-powietrze (SA-N-5 Grail lub SA-N-8 Gremlin). Kuriozum to lepiej potraktować jako zgola nieprzydatny odpowiednik wspomnianej półcałówki, bo inaczej kaplica murowana.

Nieodłącznym elementem działań ZOP i największym bodajże zagrożeniem dla podwodniaków na współczesnym polu walki jest śmigłowiec. DW jak mało który symulator pozwala się nam o tym przekonać z perspektywy załogi helikoptera. Podjąwszy pierwszą z brzegu misję, mało nie spadłem z krzesła, gdy na liście wyboru uzbrojenia ujrzałem MH-60E Seahawk i P-3C Orion. Wnet siedziałem już w kokpicie tego czterosilnikowego długodystansowca i nieśmiało dłużałem przy przyrządach. Okazuje się, że choć sporo urządzeń w kabinie jest ruchomych, drążek pozostaje niewzruszony. Sterowanie maszynami latającymi sprowadza się więc do określenia trasy (ewentualnie kursu) oraz wybrania jednej z kilku zadanych prędkości i wysokości przelotu. Stworzenie realistycznego (a innego sobie w tej grze nie wyobrażam) modelu sterowania okazało się zadaniem ponad siły, co wcale nie dziwi.

Pod wodą, na wodzie i w powietrzu

Kiedy się z tym pogodzimy, zapomnimy o całej pływającej reszcie żelastwa. Podwodne cygara obrzydły mi po Sub Command, aliiści latadelka wnoszą do zabawy ożywczy powiew świeżości. Tropiąc Seahawkiem okręt podwodny nie musimy się zachowywać cicho, mamy przewagę

prędkości i drań nam nie zwieje, chyba że zacznie się kończyć paliwo. Podstawowymi narzędziami pracy są: sonar zanurzany oraz detektor anomalii magnetycznych (jaki wywołuje schowana pod wodą bryła metalu). Dramat polega na tym, że mamy do dyspozycji zaledwie paręk mierzniutkich torped toteż nie możemy sobie pozwolić na pomyłkę. W przypadku Oriona sytuacja ulega odwróceniu i miast zanurzanego sonaru posługujemy się ograniczoną liczbą wyrzucanych do morza boi, lecz kadłub samolotu mieści godziwą liczbę „rybek” (szkoda, że w przeciwnieństwie do prawdziwych nie są rzucane ze spadochronem).

Beztróskie bujanie w obłokach dobiega kresu, gdy na horyzoncie pojawia się okręt nawodny lub uchowaj Boże, cały zespół bojowy. W twai z zaczyna deszcz rakiet, a w sprawie uników musimy się zdać na komputer; co przypomina trochę grę w rosyjską ruletkę – ale pistoletem. Zebysmy jeszcze mogli się jakoś odgryźć... Niestety nic z tego, bo choć na wyposażeniu Oriona znajdują się Mavericki, skuteczne przeciwko pomniejszym celom, nie da rady uzbroić go w Harpoony. Nie wiarygodne, że zapomniano o tym w tak dopraco-



To nie jest zabawka dla ciekawskich, którzy chcieliby się wcielić w kapitana okrętu wojennego. To jest gra dla kapitanów okrętów wojennych.



Ponieważ reakcje człowieka są zbyt powolne, obrona przeciwnolotnica nowoczesnych okrętów jest w pełni zautomatyzowana. Przekonałem się o tym boleśnie, gdy podczas jednej z misji dowodziłem fregatą i zapomniałem jej wyłączyć. Postanowiłem wysłać śmigłowca na patrol, ale gdy ten tylko wzniósł się nad pokład, został... strącony przez rufowy zestaw Vulcan Phalanx! Zapewne uniknąłbym tego oraz kilku innych kompromitujących błędów, gdybym uważnie przeczytał instrukcję – bite 562 strony. Zaiste nie jest to jedna z tych lichych ulotek, modnych ostatnio, a mieszczących się w pudełku na DVD...

I can't get no satisfaction!

Na pierwszy rzut oka o realizmie nie można powiedzieć ziego słowa. Z czasem jednakowoż zabawę zaczynają psuć głupie niedomagania algorytmów. Postanowiłem wystawić je na próbę, doprowadzając do paru absurdalnych sytuacji.

Bywa więc, że konwojowane okręty na siebie wpadają, wróg bezmyślnie zatapia własne jednostki, jeśli tylko staną mu na linii ognia (sprytny gracz potrafi to wykorzystać). Niektóre eskortowce ewidentnie zdają się nie zauważać naszych torped i przykładowie dają ciała.

Raz miałem już tego dość i odpaliłem torpedę niedaleko nieprzyjacielskiego niszczyciela, po

czym zarządziłem wynurzenie. I nic. Obudził się dopiero, gdy już go prawie staranowałem i zaatakował... torpedami! Byłem wtedy już tak blisko, że wystarczyłoby użyć dział. Ba, kucharz mógłby cisnąć konserwę z kambuza...

DW (podobnie jak poprzednik) współpracuje z aplikacją rozpoznawania mowy – możemy więc po marynarsku zrugać głupi program, kiedy się na niego wkurzymy. Oprawę zaś poprawiono na tyle, na ile to wykonalne bez zadawania sobie nadmiernego trudu. Dzisiejsze karty graficzne obsługują sprzętowo masę gotowych efektów, więc siłą rzeczy oglądamy je także w tej grze. Zasadniczo jest to jednak gruba warstwa pudru, którą przykryto stary engine. Kanciaste i błyszczące, gdy na nie spojrzeć pod odpowiednim kątem, okręty, mocno niedziśsijszy dym, mizerne efekty eksplozji, szpetny księżyc... totalne graficzne muzeum. Żeby chociaż znajdowało to pozytywne odzwierciedlenie w wymaganiach sprzętowych, ale gdzie tam. W portach animacja rwie niedopuszczalnie na naprawdę silnym sprzęcie...

Czas na zmiany

Wszystko to składa się na obraz gry z poprzedniej epoki. Tak też należy ją ocenić, a że nowej generacji nawet nie widać na horyzoncie... Ba! Niektórzy powiedzą: „na bezrybiu...”. Zgadzać się z nimi? Nie! Silent Hunter 3 pokazał, jak może dziś wyglądać morski symulator. Mimo to żał mi troszeczkę autorów DW. Taką grę bardzo trudno zrobić, a kiedy jest już gotowa, jeszcze trudniej ją sprzedać... [CDA]

wanej gierce. A przecież w luku bombowym możemy podwieść choćby nawet miny!

Wysoka poprzeczka

Tak jak w Sub Command, nieocenionym ułatwieniem jest automatyczna załoga. Po wyłączeniu tej opcji do rangi problemu urasta już nawet nie trafienie w cel, lecz samo odnalezienie go. Ale nawet gdy wspomagają nas krzemowi podwładni, każdy kontakt musimy zaklasyfikować samodzielnie, określić jego typ i zamiary (nic nie stoi na przeszkodzie uznania turystycznej żagłówki za wroga! Iorniskowiec i vice versa). Dlatego DW prędzej trafi w gusta szczegółiarzy, których kręci samodzielne kreślenie na mapie przewidywanych kursów okręgów poszukiwani niż niecierpliwców lubiących dostawać ofiarę jak na talerzu.

6+

GRY WALNIEC 8
WIELO 5
AUGUST 7

WERDYKT

- ⊕ FFG OH, Perry, Kilo, Orion
- ⊕ realist
- ⊕ nowa kampania i misje
- ⊕ podręcznik
- ⊕ intuicyjne sterowanie

- ⊖ nieswieża grafika
- ⊖ niedomagania AI
- ⊖ to tylko nowa wariacja Sub Command i Fleet Command
- ⊖ kilka drobne niedorobki

KONKURS SMS! W oczekiwaniu na

Aby je wygrać, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Świat gry Dungeon Siege nosi nazwę:

- A) Forgotten Realms
- B) Britannia
- C) Aranna



DUNGEON SIEGE II

Dungeon Siege 2 to oczekiwana gra RPG roku. Zanim ukaże się mamy przyjemność zaprosić do konkursu, w którym do wygrania są 3 zestawy najslawniejszych gier RPG wszech czasów:

- Edycja Kolekcjonerska Neverwinter Nights
- Edycja Kolekcjonerska The Elder Scrolls III: Morrowind
- Platynowa Kolekcja Gothic II
- Baldur's Gate + dodatek
- Icewind Dale II

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.DS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) I wyślij sms-em pod numer 7164!

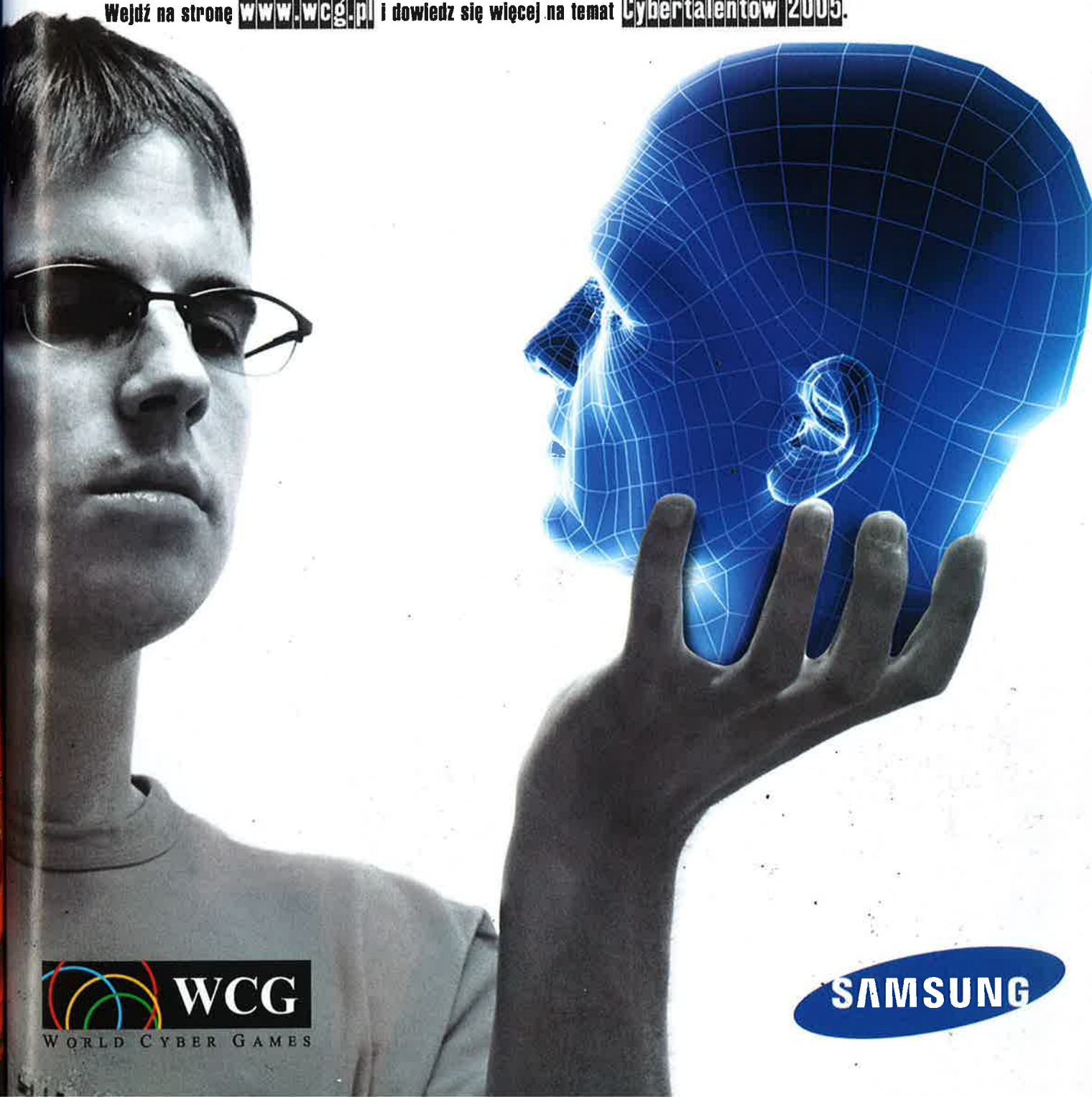
Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 6 września 2005 r.

Fundatorem nagród jest

CD PROJEKT

Być albo nie być Cyber

W **Cyberswiecie** wygrywają Ci, którzy wiedzą czego chcą i potrafią to wyrazić. Ten świat jest tak wielki, jak wyobraźnia ludzi, którzy go tworzą. Nie ma w nim miejsca na nijakość. **Pokaż co potrafisz!** Skomponuj mp3, animacje lub taniec i zaprezentuj je na wystawie na World Cyber Games 2005. Najlepsi Cybertwórcy otrzymają atrakcyjne nagrody od Samsunga. Wejdź na stronę **www.wcg.pl** i dowiedz się więcej na temat **Cybertalentów 2005**.



PRODUCENT: UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.THESSETTLERS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

ELD | WIĘCEJ OSADNIKÓW!

SETTLERS

DZIEDZICTWO KRÓLÓW – MISJE DODATKOWE –

Niepisane prawo branży gier mówi „do każdej części Settlersów mamy prawo oczekiwać kilku dodatków”. Blue Byte nie zawodzi i stosując się do tej zasady serwuje nam pierwszy add-on do Dziedzictwa Królów.

Piąta część Osadników wprowadziła wiele zmian do świata wykreowanego ponad dekadę temu. Jednym drastyczne zmiany się spodobały (mniej również), innym nie. Z tym się chyba Blue Byte musiał liczyć, wprowadzając tyle innowacji, poza tym wydaje się, że seria zyskała także nowych fanów. Dzięki dodatkowi ich liczba powinna się jeszcze zwiększyć.

Świecka tradycja

Dodatkowe Misje to add-on w starym, dobrym stylu. Po pierwsze, wymaga podstawki, co zresztą niekoniecznie jest wygodne. Po drugie zaś, jego celem nie jest naprawianie tego, co nie zostało dokończonych w grze (a co ostatnimi laty jest nagminne), lecz podarowanie graczom dodatkowych atrakcji. Zmian zatem większych nie ma, a wszystko sprowadza się do tego, że Osadników jest więcej, więcej, więcej...

Dario is back

W dodatku mamy zatem jedną nową kampanię, na którą składa się dziewięć misji. Fabuła w sumie ważna nie jest, tym bardziej że oklepna jak wystawiony na sprzedaż koń. Ot, król Dario ponownie musi stanąć w obronie swego królestwa, w którym po ostatniej wojnie zapanował złudny spokój. Kolejna wojna wybucha na ziemi nazwanej Hen Brugh, w skład której wchodzi prowincje Annwyn, Imrhain, Leatharn, Shar'ray i Drolann. Jest to doskonały pretekst, by zaprezentować graczom nowe tereny, jak chociażby bagna czy step.

Bohaterów trzech

Ważnym elementem Dziedzictwa Królów byli bohaterowie i podobnie jest w Dodatkowych Misjach. Pojawiło się trzech nowych bohaterów: Drake, Yuki i Kala. Drake jest najlepszym myśliwym w Annwyn, a jego specjalnością jest daleki suł. Kala natomiast jest przywódczynią plemienia Nephylim. Dla swojego plemienia jest nawet czymś więcej niż wodzem, na co sobie zasłużyła tocząc bezlitosne wojny z wrogami swego ludu. Jej specjalnością są zatrute strzały oraz zau uia mgła, raniąca wszystkie cele znajdujące się w pobliżu. Wreszcie Yuki pochodzi z Dalekiego Wschodu i w Imrhain jest najemniczką. Jej podstawową umiejętnością specjalną jest Fireworks of Fear, której skutkiem jest popłoch w szeregach wroga.



Złodziej na moście

W dodatku nie zabrakło także nowych jednostek i budowli. Najważniejszą zmianą w „budowlance” w stosunku do Dziedzictwa Królów jest pojawienie się mostów, które teraz możemy budować. Dzięki nim często zdobywamy przewagę nad przeciwnikiem, bowiem możemy szybko przerzucić oddział na drugą stronę rzeki. Z innych budynków warto napomknąć o tawernie. To tu werbujemy teraz surowców wroga, a także żywimy jednostki. Jeśli chodzi o te drugie, dobre wrażenie sprawiają złodzieje, choć chyba lepszą nazwą byłaby – dywersanci. Do ich zadań należy podkradanie surowców wroga, a także sabotowanie mostów i innych budynków nieprzyjaciela.

Edytor dla każdego

Komu jeszcze mało Osadników po przejściu całej kampanii, ten może się zabrać za tworzenie własnych map. Edytor dołączony do dodatku jest całkiem miły w obsłudze, a maniakom pozwala na kolejne miesiące dobrej zabawy. Graficznie Dodatkowe Misje nie oferują większych rewelacji, jeśli nie liczyć całkiem fajnych efektów na nowych mapach. Ot, chociażby tytułowa mgła pokrywająca bagna jest świetnie zrealizowana (tak jak śnieg i deszcz w Dziedzictwie Królów).

Pośród mgieł i...

Dodatek jak dodatek, powie ktoś, ale jak dla mnie – to miła rzecz. Głównie dlatego, że Dziedzictwo Królów uważam za jeden z ciekawszych erteosów ostatnich kilkunastu miesięcy. Dodatek do najnowszej odsłony gry Settlers to kolejna porcja znakomitej zabawy dla fanów Osadników. [CDA]

SETTLERS: DZIEDZICTWO...

8

GRYwalność 8
Wideo 9
Audio 7

WERDYKT

- + nowa kampania, nowi bohaterowie, jednostki itd.
- + edytor map
- + więcej i lepiej
- wymaga podstawki
- 9 misji – trochę mało, jednak

PRODUCENT: REFLECTIONS INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 49,90 zł
WWW.DRIV3R.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 2 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

PRODUCENT: UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 zł
WWW.SILENTHUNTERIII.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1,4 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | KISZKA PO POLSKU

ELD | PONAD CAŁĄ NAPRZÓD!



„Nie no, Driv3r byłby całkiem niezły, gdyby nie to, że jest zupełnie do d...” – rzekł filozoficznie Allor, odrywając się na 5 sekund od WoW, gdy akurat został poruszony w redakcji temat ostatniej wpadki Reflections. Miał rację. Niestety.



el Madsen i Mickey Rourke). Podczas gry wyświetlają się stosowne napisy, które w każdej chwili można wyłączyć.

Jeśli chodzi o jakość polonizacji, generalnie jest poprawnie, acz troszkę niestarannie. Do tłumaczenia było w sumie niewiele, a mimo to przeoczono niektóre wypowiedziane kwestie. By upewnić się, że to nie jedynie przypadkowy błąd programu, przeszedłem wybrane fragmenty dwukrotnie. I dalej to samo, napisów brak – mimo że dana postać kłapie dziobem.

Jeśli miałbym się czeplić na siłę – nie podobają mi się także niektóre zwroty w menuach. Dość niefortunnym sformułowaniem jest na przykład „ponowne uruchomienie” odno-

szące się do opcji powtórzenia rozgrywanej aktualnie misji. Co jak co, ale „ponowne uruchomienie” to mi się kojarzy raczej z restartem Windy. Nie przekonują mnie również niektóre zwroty w ustawieniach klawiatury, w szczególności słowo „wygar” jako określenie ruszania z piskiem opon oraz wyrażenie „kamera z dreszczykiem”. Brzmi co najmniej idiotycznie, a chodzi o zwykłe rozmycie obrazu. Jeśli mam być maksymalnie upierdliwy, dodam jeszcze, że ogonki przy literce „e” mogłyby być ździebko dłuższe. :)

Bardzo rozsądnym posunięciem ze strony CD-Projektu jest obniżenie ceny już na starcie, i to o ponad połowę! I dobrze, bo nie wyobrażam sobie, kto byłby w stanie zapłacić za taką szmierz 129 zł. Co prawda, crap pozostanie crapem i cena tego nie zmieni, ale jeśli jesteś maniakem GTA i musisz zaliczyć każdy pokrewny tytuł, 50 zł jest już kwotą – powiedzmy – do przelknięcia.

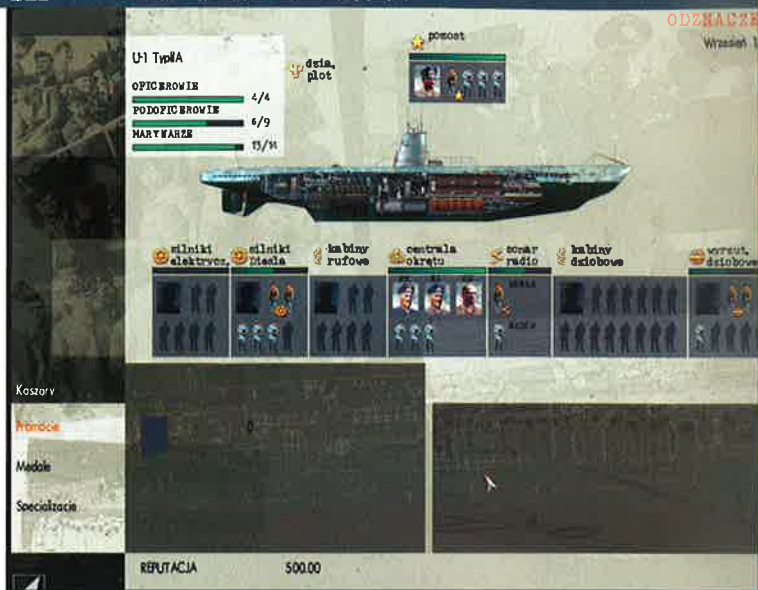
PS Aha, jakby kto pytał, grę wypuszczono u nas na 5 CD, a zapowiadane wcześniej bonusu w postaci pierwszego Drivera niestety brak. [CDA]

7

POLONIZACJA

- cenę o ponad połowę taniej niż planowano na początku
- polonizacja generalnie poprawna
- tylko że zapomniano o niektórych kwestiach
- dziwne zwroty w menuach
- brak zapowiadanego pierwszego Drivera w zestawie

OCENA GRY: 3



SILENT HUNTER III

Przyznam, że do tej lokalizacji podchodziłem pełen obaw, czy Cenega poradzi sobie z lokalizacją Silent Huntera III. Tym bardziej że jest to gra skierowana do wyrobionego grona odbiorców, naszpikowana fachowym słownictwem.

Tym milej jestem zaskoczony, że tym razem Cenega oddała sprawę w ręce fachowców (o czym świadczy stosowna naklejka na pudełku) i lokalizacja jest naprawdę bardzo dobra. Podczas obcowania z instrukcją, a także samą grą odczuwałem profesjonalizm ekipy tłumaczącej i testującej grę. Tu nie ma przypadku, nawet zabawnie brzmiąca komenda „Ponad całą naprzód” pochodzi z okresu, gdy toczy się akcja SH III!



W pudełku z grą znajdujemy – oprócz instrukcji – ładnie opisaną klawiszologię do powieszenia chociażby przy monitorze oraz mapę Atlantyku, wraz z zaznaczonymi trasami konwojów alianckich. W zasadzie jedyny problem, jaki występuje z polską wersją SH III, to kod instalacyjny, który znajduje się na... płycie DVD. Przez to podczas instalacji musimy wyjmować płytę z napędu, aby przepisać kod. Nie jest to najsmaczniejsze rozwiązanie, ale też w sumie w niczym nie przeszkadza – to bowiem burak czysto techniczny. Natomiast pod względem merytorycznym trudno winić Cenegę za cokolwiek. Jest to bodaj ich najbardziej udana lokalizacja – i za to im chwała. [CDA]

9+

POLONIZACJA

- bardzo dobre pod względem merytorycznym
- dotatki w pudełku
- brak kodu instalacyjnego na płycie

OCENA GRY: 9+

PRODUCENT: CYBERLORE STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.PLAYBOYTHEMANSION.COM

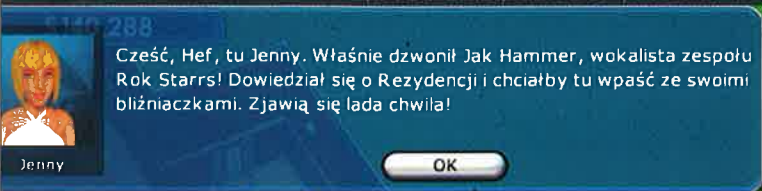
WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 800 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

PRODUCENT: GSC GAME WORLD/CDV
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.COSSACKS2.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1,5 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | NOT BAD, CENEGA, NOT BAD

PEPIN KROOTKI | NU, CHARASZO, DRUŻJA...



PLAYBOY

THE MANSION

Cenega sprawiła mi wielki zawód. Piszę to z żalem, bo spodziewałem się kolejnej pokracznej polonizacji w ich wykonaniu, a biorąc dodatkowo pod uwagę tematykę samej gry i rzekome plotki o popisowym występie Renaty Beger, miałem nadzieję na wybuchową mieszankę amatorszczyzny, tandety i kiczu. A tu co? Guzik. Nie ma się czego czeplić!

Co prawda, na „dzień dobry” o mało nie spadłem z krzesła, jak w grze przywitała mnie fikuśnie ubrana panienka o wiadomych kształtach i aparycji. Dlaczego spadłem ze stołka? Bo owa dama przywitała mnie głosem należącym do... Cate Walker z polskiej wersji Syberii. To znaczy głowy pod topór nie dam, bo pamięć czasem zwodzi, ale jestem niemal pewny, że to ta sama aktorka. Kto jak kto, ale panna Walker do świata rozneglizowanych panienek i imprez przy basenie zupełnie mi nie pasuje. Ale jak już zapomniemy o tym drobnym fakcie, słucha się jej całkiem przyjemnie, wszak to miły dla ucha głos. Równie dobrze wypadła główna gwiazda tej polonizacji – Ania Przybylska, podobnie zresztą jak i pozostali aktorzy. Żadnych zastrzeżeń w tej materii nie mam, a szkoda, bo tutaj liczyłem na największe wpadki. :)

Pod względem językowym też jest generalnie OK. Kompromitujących błędów ortograficznych nie wychwyliłem. Czasem trafi się jakaś bzdurna literówka („Ekran znajomości” w instrukcji; nie dał mi też spokoju niejaki Jak Hammer i zespół Rok Starrs – nie powinno być czasem Jack i Rock?), ale też nic, co by psuło dobre wrażenie ogólne. W zasadzie jedyna rzecz, do jakiej mógłbym się przyczepić, to drobne różnice pomiędzy wyświetlanymi napisami a słowami wypowiedzianymi przez danego aktora. Jednak wpadki to nader symboliczne (chyba 2 razy się zdarzyło).

Jako bonus zawarto w grze prawdziwe wywiady opublikowane niegdyś w Playboyu, które możemy odblokować za odpowiednią liczbę punktów. Niestety pozostawiono je w oryginale (wywiady, nie punkty), co też od biedy można tu zaliczyć na minus. Ale tak poza tym wszystko gra i śpiewa. Dobra robota. [CDA]

8

POLONIZACJA

- + polonizacja generalnie poprawna
- + niezły aktorzy użyczający głosu
- małe potknięcia, które nie psują ogólnie dobrego wrażenia
- wywiady z bonusów pozostawiono w oryginale

OCENA GRY: 7+

100



KOZACY II: WOJNY NAPOLEOŃSKIE

Po przyjrzeniu się Kozakom II stwierdzam, że bez problemu można zrobić przyzwoltą polonizację. Dla chcącego nic trudnego...

...a tak się składa, że Cenedze ostatnio „chce się”. Niewątpliwie nie jest to dzieło literatury pięknej, zaś tu i ówdzie wyrobione oko dostrzeże pewne niedostatki. Są to jednak przeważnie wpadki małego kalibru, świadczące bardziej o braku wyobraźni autora przekładu niż o nieznajomości ortografii i gramatyki. Przemierzylem świat gry wzdłuż i wszerz w poszukiwaniu baboli, buraków i literówek. Powoli traciłem nadzieję, przysiadłem, by odsapnąć i co widzę? Bunkier. Oglądam go z lewa i prawa, jakbym nie wiedział, że to „fortyfikacja obronna skuteczna przeciw atakom wstecznym kawalerii”. Drodzy autorzy – nie wiskajcie nam kitu. Wszakże wszyscy wiemy, że „ataki wsteczne” to specjalność Francuzów, bez względu na to, w jakim rodzaju wojsk służą.

Po zaznaczeniu oddziału odzianych w kilt dżentelmenów otrzymujemy wyjaśnienie, że oto przed nami „strzelec szkocki”. Brzmi dziwnie – zupełnie, jakbym podszedł do klatki w ogrodzie zoologicznym i lustrował tabliczkę informacyjną: „Tygrys Syberyjski”, „Tapir Malajski”, „Strzelec Szkocki”. Z pewnością na miejscu byłaby tu liczba mnoga. Ale przyznacie sami, nie są to grzechy, za które posłalibyśmy Cenegę do diabła. W trakcie wertowania instrukcji raz tylko zakląłem siarczyscie, natknąwszy na takie oto niechlujstwo lingwistyczne: „Spadek morale oddziału danego gracza powoduje też ucieczka rozproszonych przyjacielskiego oddziału przez szeregi jego oddziału”. Panowie tłumacze, wbrew słowom poety nie wystarczy, aby język giętki powiedział wszystko, co pomyśli głowa. Przydałoby się jeszcze, żeby ktoś to zrozumiał!

Polonizacja jest, jak to się zwykło określać, „kinowa”. Dźwiękowcy i lektorzy nie dostali szansy wykazania się. Wygląda na to, że ja również, bo musiałbym być naprawdę niewyżytym malkontentem i zgryźliwcem, żeby się dłużej czeplić. [CDA]



8

POLONIZACJA

- + porządna, solidna robota
- + „kinowa” polonizacja
- parę kosztownych sformułowań

OCENA GRY: 7+

CZEKA CIĘ FANTASTYCZNA PRZYGODA

4
FANTASTYCZNA CZWÓRKA

W KINACH OD 19 SIERPNIA

SAMSUNG

wp.pl

JETIX

W-ACTION
www.cdaction.com.pl

click!

POPCORN

Radio ZET

PRODUCENT: TAKE TWO
DYSTRYBUTOR: DELPHINE SOFTWARE
DATA WYDANIA: 1999

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 233 MHz
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

COLIDOR | DIABLO 3D

DARKSTONE

Ech, gdyby tak zrobili trzecią część Diablo, dodali trójwymiar, wszystkie nowe bajerki graficzne, zachowując przy tym pełnię wspaniałej grywalności – to dopiero byłby hit...

Wzdychałeś

tak nieraz? Podejrzewam, że tak. Trzecia część kultowego tytułu, jeśli powstanie, zapewne będzie oferował niezapomniane przeżycia już w pełnym 3D. Zanim jednak to nastąpi, proponuję pobuszować w Sieci, przejrzyć aukcje internetowe, wytężyć wzrok, być może twoje oczy wypatrzą okazję zdobycia gry o niepozornym tytule Darkstone.

Czymże jest ta gra? Ano, jest to ni mniej, ni więcej, tylko próba przeniesienia pierwszej części Diablo w trzeci wymiar (wówczas, bo dziś, ze względu na mechanikę rozgrywki nazwalibyśmy ją raczej prekursorem Dungeon Siege'a). Próba – dodajmy – bardzo udana, jako że nie kopiuje bezmyślnie osławionego tytułu, ale twórczo rozwija zawarty w nim potencjał.

Jak? A choćby tak, że oferuje możliwość prowadzenia przez grę swoistej namiastki drużyny – nie jednej, ale dwóch postaci, które mogły nawzajem uzupełniać własne zdolności. Do wyboru mamy ośmiu gotowych bohaterów z czterech klas: wojownika, maga, kapłana i złodzieja, w zależności od preferencji – mężczyzna lub kobieta. (Osobiście jednak nie lubiłem grać dwiema postaciami z prostej przyczyny – zbyt wolno się rozwijały, bo oczywiście doświadczenie dzieliło się między nimi, a wrogów do uszczenia nie przybywało.) Nasz bohater również w czasie



wędrówki może zgłodnieć i należy zadbać o to, by w plecaku znajdowało się zawsze trochę jedzenia, gdyż głodna postać to słaba postać.

Pomocną nowinką w tej grze są „drogowskazy”, czyli możliwość automatycznego dojścia do miejsc, które już się odwiedziło. Zamiast klikać kursorem miejsce na ziemi, by przemieścić postać – na przykład – do wyjścia z lochów, zaznacza się na liście 'exit level', po czym heros posłusznie biegnie w tamtym kierunku. Proste, a jakie przydatne.

Historia? Banalna, mająca usprawiedliwić przemierzanie kolejnych lochów. Krainę dręczy zły Draak, mogący przybierać postać smoka – aby go pokonać, należy zebrać siedem kryształów, które to pomogą w przezwyciężeniu jego władzy. Po drodze dostajemy również pomniejsze questy od napotykanych postaci. I tu objawia się największa bolączka gry: brak jakiegokolwiek dziennika misji. Wygląda to więc w ten sposób, że po zdobyciu jakiegoś unikatowego przedmiotu, po którym mnie wysłano, biegnę po całej wiosce i sprawdzam, który z ludzików zechce go przyjąć i mnie wynagrodzić. Zbyt wygodne to nie jest, a zapisywać na kartce, co i kto ode mnie chce – jakoś wydaje mi się bezsensowne.

Poza tymi – niezbyt uciążliwymi – niedogodnościami, grało mi się bardzo przyjemnie, zarówno w czasach, gdy była to nowość, jak

i obecnie, po latach. Na gracza czekają aż 32 poziomy lochów i około 30 odmian potworów, nie licząc bossów. Najważniejsze jednak jest to, że Darkstone ma to „coś”, przyciąga jak magnes i każe „zaliczyć jeszcze jeden poziom, zdobyć kolejny level” aż do chwili, gdy zastaje kości zaprotestują przygniętym bólem.

Udzwiękowanie – na dość przyzwoitym poziomie, muzyka całkiem przyjemna dla ucha, pasująca klimatem do tego, co widzimy na ekranie. Grafika – tutaj można jedynie powtórzyć wyświechtane stwierdzenia z większości publikacji w tym dziale. Dziś już nie zachwycą, (jako że była tworzona równocześnie na pierwsze konsole PlayStation). W tamtych czasach jednak jako jedna z niewielu gier korzystała z dobrodziejstw wchodzących dopiero na rynek akceleratorów grafiki, więc wielokolorowe refleksy na ścianach, migoczące pochodnie czy ruchliwe cienie postaci zachwyciły. Dziś klockowatość, schematyczność i niska rozdzielczość (tylko 640 x 480) zapewne wzbudzą uśmiech politowania tych, dla których standardy graficzne wyznacza Far Cry...

Niemniej jednak ci, dla których grywalność jest najważniejsza, a rozmaite gry z gatunku hack'n'slash to chleb powszedni, powinni naprawdę postarać się odszukać ten zapomniany nieco tytuł i zagrać. Nie pożałują. [CDA]



PRODUCENT: 3ROMANS
DYSTRYBUTOR: VALUSOFT
WWW.VALUSOFT.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

CORMAC | BURACTWO...

COUNTRY JUSTICE: REVENGE OF THE REDNECKS

Oh, shit – to najtrafniejszy komentarz, jaki może się wyrwać z ust przy pierwszym kontakcie z grą „Wiejska Sprawiedliwość: Zemsta Wieśniaków”, prawdziwą niszczycielką dobrego smaku.

1 WERDYKT



GRYWALNOŚĆ	1
VIDEO	1
AUDIO	1

➔ są gorzkie rzeczy, które musiałem przejść (np. rwanie zęba bez znieczulenia)

- masa bugów
- fabuła wymyślona chyba podczas sznurowania gumiaków
- muzyka country
- engine rodem z dziesięcioletniej gry konijskiej

Ludzie z Hrabstwa

Yahoo zaczęli się zmieniać, a za mutacjami tymi stoją naukowcy z pobliskiej radioaktywnej fabryki. Znajdź wejście do placówki i uratuj swoją kozę Dixie. Czy potrzeba lepszej rekomendacji, by się do tej gry? Jeśli tytuł i przedstawiona przed chwilą misterna fabuła nie wystarczą wam, w sukurs wnet przychodzi inspirująca ikonka gry – szary kwadrat z dwiema czerwonymi przekątnymi. To maleńkie arcydzieło turpistyczne daje już na wstępie pewne pojęcie o kreatywności, umiejętnościach i zmysle artystycznym „furców” Country Justice. A to dopiero początek (napisał, uśmiechając się okrutnie).

Odpalamy grę, oglądamy nędzne intro, włączymy do menu i zmieniamy tryb z domyślnego 800 x 600 na wyższy. Oczom naszym ukazuje się widok, który każdemu miłośnikowi antyaliasingu zatrzymałby permanentnie pikawę. Gra nie umie sobie poprawnie przeskalować obrazu. Ma też

problemy z „łapaniem” kliknięć w menu. Taki detal, ale jak kilka razy tłuczysz bezskutecznie w OK, robi ci się przykro, że twoje wysiłki są ignorowane. Zwłaszcza jak cały czas przygrywa ci burackie wesolutkie country.

Dobra, świetnie, przebiliśmy się przez menu, wielka ulga. Przynajmniej na najbliższe kilka minut, bo tyle grze zajmuje załadowanie planszy na komputerze z 1 GB RAM-u. Potem łądujemy w grę i natychmiast wracamy do menu, żeby wrócić do rozdzielczości 800 x 600, bo w wyższej gra chodzi umiarkowanie płynnie, nawet na GF6800GT. Nic to, wchodzimy do gry.

Ludzie, jakie to jest brzyyyydykie... Nie wiem, co programiści z 3Romans zrobili silnikowi Renderware, ale wyszedł z tego okaleczony tak, że autorzy z pewnością by go nie poznali. Gra wygląda jak z połowy ubiegłej dekady. Dawno nie widziałem aż tak nieporadnych modeli postaci i potworów, w dodatku tak nędźnie animowanych. No i ten wspaniały system fizyki. Trupy układają się czasami wręcz cudacznie i mają tendencję do „pełzania” po pochyłościach terenu.

Gra jest prostacką do bólu strzelanką FPP. Zabawa sprowadza się do łażenia z gnatem w garści lub też jeżdżenia po okolicy półciężarówką, wypełniania postawionych przed nami celów, zabijania potworów i zbierania różnych fantów. Do tych ostatnich zaliczają się m.in. butelki bimbru, który możemy sobie popijać. Jeśli zaczniemy trzeźwieć, gra poinformuje nas, że warto znów się urznąć (ponoć zwiększa to odporność).



Sterowanie jest straszliwie drewniane – nawala celowanie, próby skakania wywołują ataki śmiechu, a fizyka jazdy jest zerowa. Jedynie etapy, w których zasiadamy za minigunem w dziupie

szeryfa mają troszkę ikry (ilości śladowe, żeby nie było wątpliwości). Do tego zarówno bohater, jak i samochód lubią się blokować na przeszkodach, ścianach, trupach itd. Na szczęście programiści „zaradzili” temu problemowi umożliwiając zresetowanie położenia gracza po wciśnięciu F4. Nie zawsze to działa – czasem respawujemy się dokładnie w tym samym feralnym miejscu (czyli np. w samochodzie częściowo już zwisającym z urwiska).

Do tego kod aż roi się od bugów. Niekiedy np. gra zapomina, że gdy zniszczenia samochodu gracza osiągną 100%, powinna ten samochód wysadzić. A w fabryce udało mi się przejechać samochodem przez ścianę, po czym gra totalnie zgłupiała – nie wiedziała, gdzie jestem, które punkty kontrolne już minąłem, z kim już gadałem. Po prostu wszystko się bidulce pokiełbało. W efekcie gry skończyć się nie udało, bo bug zepsuł też zapisane punkty kontrolne – po załadowaniu wcześniejszego okazało się, że samochodu nie ma tam, gdzie być powinien, że felerna brama wyjazdowa jest już na stałe otwarta (a miałem ją wysadzić dopiero później) itp. Straszna szkoda.

Podsumujmy – gra ma denną fabułę, jest paskudna jak Pamela bez makijażu, męczy gracza wieśniacką muzyczką, sypie się i generalnie robi wszystko, by uniemożliwić graczowi wyrwanie choć grama grywalności. Uważam, że w Kaszance powinna obowiązywać skala od 0, bo inaczej, co bym nie dał, zawyżam ocenę. (CDA)



Wymarzone wakacje w
Hiszpanii z fajną ekipą, i
mega kleszonkowym



Hollywood w buszu?
Przygody Cameron Diaz i
jej przyjaciół w egzotycznych
krajach.

TRIPPIN'



08:30
PONIEDZIAŁEK-CZWARTEK 19:30

Odpicujemy ci rower...
że odleciś

NEWLYWEDS
Nick & Jessica



Życie zaczyna się po...
ślubie.
Nowe odcinki Nowożeńców.



NAJWIĘKSZE PRZEBOJE TEGO LATA

www.mtv.pl



PRODUCENT: FANTASY FLIGHT GAMES
DYSTRYBUTOR: REBEL.PL
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

LICZBA GRACZY: 2-4
CZAS: 2 GODZINY
ZASADY: ŁATWE

OUTSIDER | PLANSZOWA MITOLOGIA



Pierwsze wrażenie: plastikowych figurek jest cała masa. No, po prostu od cholery! I ciut, ciut. Przy szybkim tempie może uda się to w pół godziny wszystko wyrwać, aczkolwiek potrzeba noża modelarskiego, bowiem figurki nie są gigantycznych rozmiarów i niektóre ich elementy łatwo uszkodzić podczas wycinania. Szczegółowość ich wykonania, biorąc pod uwagę skalę, robi wrażenie.

AGE OF MYTHOLOGY: THE BOARDGAME

Prócz figurek mamy masę drewnianych, kolorowych szkieletów, które podczas grywki pełnią rolę surowców do zebrania. Dalej w grze wykorzystuje się tekturowe żetony, które kładzione na planszy symbolizują rodzaj terenu kontrolowanego przez nas i dającego nam odpowiednie surowce. Ten element gry nieco mnie zdemotywował, bowiem składa się on z dwóch przyprawionych do siebie tekturek, które miały taki kaprys, że rozlatywały się na dwie części. Podczas wyrywania ich z ramek zwróciłem specjalną uwagę, by tak się nie działo – jednak nic z tego. Oczywiście zwykły klejszkoły rozwiąże problem w mig, ale pewien niesmak pozostaje.

Magna (talia) Carta

Ostatnimi dwoma elementami (prócz kostek), na które składa się gra, są karty oraz plansze. Każda kultura (a mamy do wyboru Egipcjan, Nordów oraz Greków... Słowian brak) ma własne trzy talie. W jednej znajdują się karty z podstawowymi akcjami, jakie możemy wykonać, jak na przykład zbieranie surowców, budowanie, atakowanie czy rozwój. W drugiej znajdują się natomiast rozszerzone wersje tych pierwszych. Problem polega na tym, że co turę najpierw wybieramy karty z pierwszej talii, a później ewentualnie losujemy z drugiej. Trzeba wyważyć planowanie i szczęście, by później się nie okazało, że nie mamy surowców, a na ręce nie mamy karty, która pomogłaby nam je zebrać.

Pod uwagę trzeba również wziąć fakt, że liczba kart jest ograniczona przez poziom



6

WERDYKT

- sporo porządnie wykonanych figurek
- bardzo ładne ilustracje na kartach
- możliwość wygranej na różne sposoby
- system walki



zwycięstwo w ostatniej bitwie, największa liczba budynków, największa armia oraz cud. Jeśli dane warunki zostaną spełnione, gracz może zachować punkty, które zbierał się na danej karcie, dla siebie. Pierwsza karta odnosi się do bitew rozgrywanych podczas każdej tury, dwie kolejne brane są pod uwagę pod sam koniec gry (w momencie, kiedy nie ma już więcej punktów zwycięstwa do rozlokowania), a do cudu dochodzi się rozwijając cywilizację i budując własne cud (czymkolwiek on by nie był). Wygrywa oczywiście ten, który pod koniec gry ma największą liczbę punktów zwycięstwa.

rozwoju kultury i wraz z jej ewolucją możemy ciągnąć więcej kart. Wszystko by było cacy, gdyby nie to, że właściwie zawsze podczas tury możemy zagrać tylko cztery karty z ręki. Trzeba się więc zdecydować, co jest ważniejsze – szybszy atak czy też może rozbudowa miasta, czy też jeszcze coś innego? Co więcej – nie zagrywamy wszystkich kart naraz. Po pierwszej kolejce przechodzi na następnego gracza i jak wszyscy wyłożą, co chcą, wtedy my możemy zdecydować o kolejnym posunięciu.

Pewna zasada nieco mnie w grze zaskoczyła, bowiem okazało się, że niektóre rodzaje akcji dają możliwość działania wszystkim (np. zbieranie surowców). Jest to nieco frustrujące, kiedy my „tracimy” turę na zagranie karty surowców, a kolejny gracz buduje sobie z zebranych podczas naszej akcji dóbr armię. Ostatnia talia zawiera karty reprezentujące jednostki. Ich rola w grze jest informacyjna (podane mamy, jakie surowce mamy wydać, by dostać danego wojaka), jak również wykorzystuje się je podczas walki (o czym później).

Planszowa bez planszy

W grze nie ma standardowej planszy, z której korzystają wszyscy gracze. Każdy dostaje tekturkę, na której znajdują się trzy pola. Na production area wystawiamy wylosowane żetony obszarów, z których będziemy mogli ściągać surowce. W city area wystawiamy budynki, które mogą nam dać różnego rodzaju przewagę nad pozostałymi graczami. Natomiast w holding area przetrzymujemy surowce oraz mamy tu podane informacje, ile kosztują różnego rodzaju budynki, a także ile wyniesie nas rozwinięcie kultury na dalszy poziom.

Małe czerwone sześcienniki

Cała gra toczy się wokół małych czerwonych sześcienników, czyli punktów zwycięstwa. Co turę do gry wchodzi kilka kolejnych punktów, które gracze mogą rozłożyć na cztery karty –

Fuks ponad wszystko

Grę można prowadzić w sposób pasywny – zbierając surowce, budując budynki i tworząc armię na potrzeby obrony bądź też w sposób agresywny – niszcząc ciągle przeciwnika i kradnąc mu surowce oraz niszcząc budynki (choć w przypadku gry w trzy osoby jest to dość ryzykowne). Z czasem jednak wychodzi na to, że walka przeprowadzana jest w tak losowy sposób, iż doprawdy trudno jest mieć przygotowaną jakąkolwiek bardziej skomplikowaną strategię. Nie ma co ukrywać, że walka jest tu dość kluczowym aspektem i tym samym fakt, iż opiera się ona tak na dobrej sprawie w bardzo dużej mierze na szczęściu/przypadku, doprowadzał mnie (jak i moi znajomi) do niezłej frustracji.

Zobaczcie sami: podczas starcia wystawiamy odpowiednią ilość jednostek i każda z nich ma szansę zmierzyć się z przeciwnikiem, ale starcia odbywają się „jeden na jednego”. Tak więc każdy z graczy wybiera w tajemnicy kartę reprezentującą daną jednostkę i kiedy wybór zostanie dokonany, okazuje się, kto z kim walczy. Potyczka następnie sprowadza się do rzucania garściami kostek sześciennych i sprawdzaniu, kto wyrzucił więcej szóstek... W AoM bardzo za to spodobała mi się strona ekonomiczna, w której starając się zbierać różne dobra, budowałem własną armię, budynki i starałem się osiągnąć cel właśnie nie drogą militarną, ale innymi sposobami...

Zatem?

Brakuje tu dopracowania systemu walki – do wszystkiego innego właściwie nie mam zarzutów. Poziom wykonania jest w miarę poprawny (choć ocenę zaniżają rozpadające się żetony). Fani komputerowego AoM z pewnością spędzą miłe chwile przy tej grze. Reszta raczej dostrzeże głównie jej wady. [CDA]

Gra miesiąca!

WYBIERZ GRĘ MIESIĄCA NUMERU 09/2005
I WYGRAJ ODTWARZACZ MP3

Creative MuVo V200
512 MB



Ale by zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:

Ile gier zrecenzowano w tym numerze?

- A. 16
- B. 19
- C. 27

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a, według podanego schematu:
CA.GW.X.## gdzie

X – oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C).
– oznacza numer gry, którą uznałeś/aś GRĄ MIESIĄCĄ i wyślij pod numer **7164**! Ilość SMS-ów z jednego numeru – nieograniczona. Na SMS-y czekamy do 06 września 2005.

Lista gier z nr 08/2005

01. Area 51
02. Bard's Tale, The
03. Fantastic Four
04. American Chopper
05. Earth 2160
06. Return to the Mysterious Island
07. Sacred: Underworld
08. Codename Panzers: Phase Two

09. NHL Eastside

- Hockey Manager 2005
10. S.C.A.R.
11. Dangerous Waters
12. Settlers: Dziedzictwo Królów add-on
13. Driv3R PL
14. Silent Hunter 3 PL
15. Playboy PL
16. Kozacy 2 PL

GRĄ MIESIĄCĄ (CDA 07/2005) ZOSTAŁ NASCAR: SIMRACING

LAUREACI

Lista Laureatów konkursu Gra Miesiąca wydania 07

Dariusz Pośniak, Bolesławiec; Paweł Borowy, Gdansk Oliwa; Krystian Dziuk, Gorzów; Paweł Dzidek, Kalwaria Zebrzydowska; Adam Mazurkiewicz, Fabianki; Michał Olczyk, Łódź; Robert Grabarczyk, Olsztyn; Michał Podgórný, Grawsko Pomorskie; Adam Olaczek, Legnica; Maurycy Nowak, Chorzów.

Laureaci otrzymują Gamepady Saitek P 3000.

9 grudnia 1997 Quake 2 podbił świat!

JACOULO | ID | EGO GENIUSZY

id STORY

CZ. II



Jeżeli ktoś nie pamięta, przypominam w telegraficznym skrócie – w 1990 r. w firmie Softdisk spotyka się dwóch Johnów, Carmack i Romero. W 1991 roku zakładają id Software i wydają serię gier Commander Keen. Po stworzeniu Wolfensteina stają się znani szerzej publiczności. Kolejne gry – Doom i Quake – ugruntowały pozycję firmy na rynku... A teraz do rzeczy!

Można rzec: że po premierze Quake'a znowu reszta świata została w tyle za id Software. Zaś ni z wlaszcza chłopaków z Apogee, którzy bardzo chcieli przebić ich Duke'em – prawie im się udało, id jednak nie spoczęło na laurach (hi, Laura!), trwały już prace nad dodatkami do Quake'a. Toczyły się one jednak na zewnątrz id, gdyż Carmack i reszta ekipy pracowała już nad Quake'iem 2.

Może być tylko jeden John...

Przy czym owa „reszta” oznacza tu „ci, co pozostali”. Bowiem po premierze Quake'a Romero opuścił id. Jak sam przyzna po latach, z zamiarem tym nosił się już od jakiegoś czasu. Było ku temu parę powodów. Niesnaski pomiędzy założycielami trwały już od pewnego czasu. Romero miał odmienny pomysł na gry tworzone przez firmę. (Spłodził je później z założonym przez siebie Ion Stormem. O czym mówię? – proszę o cierpliwość, zaraz wyjaśnię.)

Carmack pozostał przy schemacie, który się doskonale sprawdzał. Nie po to tworzył dobre engine'y, by je wykorzystywać w grach, które będą po prostu nudne... Drugą sprawą – Romero więcej czasu spędzał na czacie niż na pracy. Chciał także stworzyć z id prawdziwego giganta produkującego różnego rodzaju gry oraz firmę wydawniczą zarazem. A to już było dużo za dużo dla drugiego Johna. Jak każde rozstanie i to chyba nie należało do przyjemnych. W każdym razie żadna ze stron nie użyła piły mechanicznej czy shotguina.

Romero opuszcza id 7 sierpnia 1996 r., dwa tygodnie później Carmack oficjalnie oświadcza, że sam go o to poprosił. Do Romero dołączył inny były pracownik id, Tom Hall. Po zakończeniu prac nad Rise of the Triad nie mógł znaleźć wspólnego języka z resztą ekipy przy pracy nad Preyem (tak nad TYM Preyem, który niedługo ma się ukazać!), w wydzielonym z Apogee dziale odpowiedzialnym za tworzenie gier. Romero rozpoczął prace nad słynną Dai-kataną. Hall nad Anachronoksem. A że to jednak prawdziwi kumple z Carmackiem byli, mimo wszelki nieporozumień nadal ścigali się swoimi Ferrari na zamkniętych torach w weekendy...

Odejście Romero to nie jedyna zmiana w teamie. W marcu 1997 Jay Wilbur przeniósł się do Epica i wziął udział przy tworzeniu serii Unreal. A Sandy Pettersen zamienił id na Ensemble Studios, gdzie tworzył Age of Mythology. Na miejsce Romero przyszedł Paul Steed.

Nowy, lepszy Quake

Ekipa id po cichutku zaś tworzyła Quake'a 2. Tim Willits uwił się jak w ukropie, inni też nie mieli lepiej. Nowa gra w pełni obsługiwała do-brodziejstwa akceleratorów grafiki. Tematyka była trochę inna niż w Quake'u – nie było portali i piekielnego plugastwa, tylko kosmiczny marine i planeta Stroggów. W przeciwieństwie do poprzednika gra trzymała ten sam klimat na wszystkich poziomach i – co warte podkreślenia – odważni mówili nawet o czyniąc takim jak... (o mamo!) fabuła.

Dlaczego to takie ważne? Ano dlatego, że nie brakowało krytycznych uwag pod adresem pierwszego Kwaka. Po początkowym zachwycie przychodziło uczucie, że grymy w zestaw plansz, które ze sobą mają niewiele wspólnego. Pojawiały się zarzuty o wtórność i pierwsze proroctwa o końcu id Software. Dodatkowo zarzucano niewystarczającą interakcję z otoczeniem. Wiele z tych argumentów miało mocne podstawy, a co do interakcji, niewiele się poprawiło w tym temacie aż do dziś (przykład – Doom3).

9 grudnia 1997 Quake 2 podbija świat. Co było nowego w stosunku do poprzednika? Przede wszystkim oświetlenie, wreszcie coś więcej niż parę odcieni koloru zielonego, większa szczegółowość, duże możliwości modyfikacji. Do tego scena była obyta już z Quake'iem. Ale co tu kryć – to, co pokazywał Q2: rozmięcie tekstur, lepsze niż wcześniej oświetlenie, większa paleta kolorów, inny arsenał – wszystko to widziałem już wcześniej w Turoku na Nintendo 64 u kumpla. Gorzej – kiedy ujrzałem Quake'a po raz pierwszy, zaatakował moje oczy taką pikselową, że kiedy wróciłem do domu, nie wiedziałem, czy to kafełki w łazience, czy piksele z Quake'a. (Koleś, u którego po raz pierwszy zobaczyłem Q2, nie miał akceleratora i stąd to złe wrażenie.)

Gra miała tę samą miódność i do tego zarabiste multi, które było w stanie pomieścić 32 osoby (swego czasu, id wydalo specjalną planszę dla takiej liczby chętnych). Przepraszam – Q2 dalej ma zarabiste multi! Do tego dla wytrwałych i cierpliwych graczy była ukryta komnata, w której można zobaczyć zdjęcia twórców. Podobnie jak przy pierwszym Kwaku, engine dwójki także posłużył dla wielu innych tytułów spoza id (Sin – pierwsza gra, w której jednym celem strzałem w łeb można zabić przeciwnika!!!: Soldier of Fortune i wiele innych). Carmack odsprzedał licencję do engine'u za 250 000 dolarów sztuka plus tantiemy...

Gra doczekała się dodatków – The Reckoning (maj 1998, stworzone przez Xatrix Entertainment) i Ground Zero – październik 1998, Rogue Entertainment). Aha, podobnie jak spatchowany Quake, dwójka w pełni obsługi-



John Carmack ogłosił, że odda swoje pierwsze Ferrari model 1987 328 GTS zwycięzcy Quake Tournament.

NIE TYLKO GRAMY



wala OpenGL, a karta Voodoo świeciła tu triumfy.

Konkurencja przyspiesza

W maju 1998 roku ukazuje się największy rywal Q2 – Unreal. Choć dzieło id miało czas na ugruntowanie swej pozycji, pojawienie się nowego dziecka Epica mocno namieszało. Rozpoczął się zacięty bój. Quake 2 napotyka grę z ciekawą fabułą i... zakrzywionymi powierzchniami. Mówić szczerze? Unreala skończyłem, Quake'a 2 – nie, ale już tryb multi miał on lepszy niż u konkurencji. Prasa ciepło przyjęła kolejne dziecko Carmacka – noty drugiego Quake'a były nieznacznie wyższe niż Unreala. Dziś już coś takiego nie przejdzie. Doom 3 samą grafiką, jak widać, oczarować już nie może. I dobrze!

O ile po pierwszym szoku i zachłystnięciu się Nierealnym emocje ostygły i gracze powrócili do drugiego Kwaka, nikt nie spodziewał się tego, co miało dopiero nastąpić – Unreal Tournament. To był dotkliwy cios dla id. Ukazała się gra, która miodnością w multi nie odbiegała od standardów quake'owych produkcji. Chłopaki w id musiały gruntownie przemyśleć sprawę i wziąć solidne poprawki w pracach przy następnej grze. UT to nie był zresztą dla nich jedyny cios. Jak już wspominałem, do Epica przeszedł Jay Wilbur – ale i to dałoby się przelknąć.

Chłopakom z id zrobiło się ciut goręco dopiero wtedy, gdy okazało się, że Epic razem z grą Unreal wypuścił własne narzędzia do modyfikacji i zaczął je licencjonować. Tym samym pokazny kawałek tortu spadł Johnowi C.



UT - nocny koszmar Carmacka.

z talerza. Okazało się, że engine Unreala świetnie nadaje się także do innych gier... To musiało boleć – nagle wiele kolejnych 250 000 \$ nie wpłynęło na konto. Tja, to musiało naprawdę zaboлеć pana Johna C.

Umarł Doom, niech żyje Source Ports!

W tym czasie wciąż aktywna była scena oryginalnego Doom. Ukazywały się kolejne przeróbki, adaptacje na inne systemy niż DOS. Swego czasu, dosyć ambitnym pomysłem było przeniesienie Doom pod Windows (3.xx oczywiście), co stało się kamieniem węgielnym pod technologie DirectX Microsoftu. Czynny udział w tych pracach brał sam Carmack.

Nauczył się tego przy okazji Wolfenstein. Gracze zaczęli dłużyć w jego kodzie i zmieniać grę po swojemu. John się nieco wkurzył. Co najważniejsze – i to potwierdza klasę tego gościa, w następnej grze zamiast utrudniać życie modyfikatorom, oddał w ich ręce gotowe narzędzia! Tak jest do dziś.

Rezultatem tych działań i zapалу niektórych fanów Doom było/jest pojawienie się Source Ports. Są to modyfikacje, które nie kończą się na podniesieniu rozdzielczości. Możliwe jest w nich także zaimplementowanie technologii i efektów OpenGL i DirectX. Spójrzcie zresztą



na screena powyżej. Tematyka modów sięga od Gwiezdnych Wojen po Batmana. Warte uwagi są zwłaszcza jDoom oraz Doom Remake.

Nie ma mistrza nad American McGee

Podsumowując okres panowania dwóch Kwaków, nie sposób nie wspomnieć o drugim obliczu id. Równoległe z tworzeniem gier i rozwijaniem engine'ów chłopaki starali się o jak najbliższy kontakt z graczami. Stąd też organizowane lub sygnowane przez firmę z Teksasu imprezy, takie jak sławny QuakeCon. Nie dość, że można było zobaczyć tam obu Johnów oraz pozostałych członków id, to jeszcze istniała możliwość zagrania z nimi po LAN-ie.

Jednym z lepszych z ekipy id był American McGee. Z przyjemnością skrył karki amatorom. Gościu wyróżniał się jeszcze w inny sposób – w multi ustawiał wielkość okna na minimum twierdząc, że w ten sposób... widzi więcej szczegółów. Mówiłem, że jest dziwny... A oto krótki spis najważniejszych wydarzeń z tego okresu:

id 3 października 1996 r. Steve Polge wypuszcza pierwszego naprawdę dobrego bota do Quake – słynnego ReaperBota

id 31 stycznia 1997 roku John Carmack ogła-

sza, że odda swoje pierwsze Ferrari model 1987 328 GTS zwycięzcy Quake Tournament

id 6 marca Romero zostaje pokonany w turnieju Quake, zwycięzcą jest kobieta (!!!) – Stewie „killcreek” Case, później oboje zostają parą i założą własną firmę

id 11 marca 1997 r. wypuszczony zostaje WinQuake

id 2 kwietnia ukazuje się pierwsze demo Quake Done Quick – przejście gry zajmuje 19 min 49 s, później rekord zostanie pobity (więcej szczegółów – wkrótce w CDA!)

id 27 maja 1997 koleś ze Szkocji, niejaki QLEttu, wpada na publiczny serwer i puszcza wszystkich w skarpetkach, wykorzystując sekwencyjny respawn. John Cash, który ogląda mecz, jest w szoku, bardzo szybko pojawia się łata, która powoduje, że za każdym razem gracz jest respawnowany w innym miejscu

id 21 czerwca Denis „LGD-Tresh” Fong wygrywa Red Annihilation Tournament i odjeżdża obiecany przez Carmacka Ferrari

id 16 lipca ukazuje się Quake Bible z wieloma sztuczkami „jak wygrywać, grając w Quake'a”

id w Anglii przeprowadzono próbę wrzucenia 100 osób na serwer Quake 2, serwer padł przy 63 osobie.

id 27 sierpnia 1998 r. gazety donoszą, że John Romero został postrzelony i zmarł, jak się później okazało, chodziło o innego gościa o tym samym nazwisku

Gramy tylko w multi

Carmack umiał słuchać. Wziął sobie do serca krytyczne uwagi wysyłane pod adresem Q2. Po tym, co pokazał Unreal, single player drugiego Kwaka leżał na całej długości. Jak z tego moral? John znalazł odpowiedź: olać singla i skupić się na tym, co ludziom dawało najwięcej frajdy. Decyzja zapadła, następny Kwak był tylko dla wielu graczy. Ludzie byli zdumieni. Ja byłem zdumiony. Drapałem się po głowie i obawiałem się, że tym razem to już się John wyłoży. I nie nazywajcie mnie złym prorokiem. Patrzyłem wszak przez pryzmat naszego polskiego zaścianka. Tu nie każdy miał dostęp do Netu. Ale co Carmacka mogły obchodzić zabójcze ceny TPŚA. W Stanach ponad 60% domostw miało stałe łącze...

Drugą stroną medalu była innowacyjność pomysłu. Jak dotąd był to chyba pierwszy tak odważny krok w kierunku zabawy online. To nie wszystko, nowa gra to, tradycyjnie, nowy engine. Tym razem zmiany były bardzo duże – gra całkowicie była pozbawiona software'owego renderingu. Wprowadzono krzywe – wreszcie jak coś miało być okrągłe, było. Cienie. Wysokiej jakości tekstury. Modele składające się z naprawdę dużej liczby wielokątów. To wszystko składało się na zapierającą dech w piersiach jakość grafiki. Prace rozpoczęły się już podczas tworzenia Quake'a 2, projekt nosił roboczą nazwę Trinity.

Szkoda tylko, że w narzucającym szybkie tempo grze nie było czasu na podziwianie tych wodo-



John jest na bieżąco informowany przez producentów akceleratorów grafiki o projektach oraz zmianach na przyszłość.

trysków. Te postacie, te guny, te efekty... Nic dziwnego, że gra szybko stała się przebojem. A dla tych, co nie mieli Netu, były rozgrywki z botami.

W tym miejscu warto się cofnąć trochę w czasie. Boty po raz pierwszy pojawiły się już w pierwszym Kwaku. Nie stworzył ich Carmack ani nikt z id. Jeden z najsłynniejszych był dziełem naszych zachodnioeuropejskich sąsiadów. Właściwie to jednego zawodnika. Pewien Hollender, który lubił programować, tworzył na własne potrzeby engine'y do gier. Był nim Jean Paul von Vaveren. Kiedy ukazał się Kwak, postanowił stworzyć coś innego. Akurat studiował informatykę i liczył coś o sztucznej inteligencji. Stworzył najsłynniejszego z botów – Gladiatora. Skończyło się tym, że przy trzecim Kwaku pracował już dla id. Na odległość oczywiście musiał jeszcze skończyć studia.



Q3 ukazał się w 1999 roku. Z miejsca zdobył serca graczy znakomitym multi!

Nie wywołuj wilka z lasu

W fazie projektów jest już RTCW, czyli sequel kultowego Wolfa. Podobnie jak w przypadku z dodatkami do Q1, 2 i 3, prace nad tą grą dzieją się poza id. Wsparcie ze strony firmy jednak jest.

RTCW stał się znacznie cięższym projektem, niż się wstępnie wydawało. Rozległe wielkie przestrzenie, dużo skryptów, wartka historia – to nowość w grach id, wymuszająca na programistach wiele dodatkowego wysiłku i nowych rozwiązań. Gra ukazuje się w 2001 roku (patrz *Tipsomaniak!* – redakcja) i co tu wiele mówić, jest po prostu dobra. Przeszedłem RTCW trzy razy i za każdym miałem mnóstwo frajdy. Przemysłana fabuła, szczegółowe mode-



le (ach, te esesmanki w czarnych strojach), powrót do czasów II wojny światowej. Od tego zaczął się wielki come back tej tematyki. A w firmie trwały już prace nad Doomem 3.

Nie potwierdzam, nie zaprzeczam

Carmack migał się, jak tylko mógł, aby jak później przyznać się, że ta gra powstaje. Kiedy Q3 ujrzał światło dzienne, a później ekipa pracowała nad Q3 Team Arena, John twierdził, że nie ma jeszcze żadnych planów, że niczym konkretnym się nie zajmuje. Ha! Kłamaczusek jeden...

W 2001 roku przy promocji nowego chipsetu GeForce3 John pokazał światu co nieco. Nie była to jeszcze gra, raczej pokaz tego, czego można było oczekiwać od nowego engine'u. Jego wstępny zarys bez większych zmian przetrwał do końca prac nad grą. To naprawdę dobrze świadczy o rozeznaniu sytuacji za parę lat. Było to, i jest, o tyle łatwiejsze, że John jest na bieżąco informowany przez producentów akceleratorów grafiki o projektach oraz zmianach na przyszłość. Dzięki temu może z wyprzedzeniem pracować nad nowymi efektami i rozwiązaniami. Zresztą wymiana jest obustronna. Wiele rozwiązań, które teraz są stosowane w kartach graficznych, były propozycjami Carmacka!

Nie będę się tu rozpisywał o technikach zastosowanych w tej grze ani o wszystkich detalach jej powstawania – to możecie zobaczyć choćby w „doomowych” Tematach Numeru w CDA. Co jest warte wspomnienia, id musiało wywalić kupę forsy na sprzęt, np. na skaner 3D, za pomocą którego można było przenieść na komputer fakturę powierzchni i użyć jej jako tekstury. Nawet skałczenie skóry podczas meczu piłki też się nie marnowało. Takiego delikatnego szybko traktowano skanerem i teksturę umieszczano w grze. Czasem aż strach było wejść do gabinetu Carmacka, bo nigdy nie wiedziałeś, czy zaatakuje cię hiszpańska inkwizycja, czy też John z końcówką skanera w łapie (i tak dobrze, że nie piłką...).

Największą podpułą, na jaką udało się Johnowi nabrać ludzi, był wątek multiplayera w Doomie. Na pierwszych presspackach Carmack zapewniał, że będzie tylko singiel i nic więcej – koniec, kropka. Nie prosić o multi, bo będę zły. Nieco później, po wielkich naleganiach, John złamał się i powiedział, że może ewentualnie o tym pomyśli. Na koniec obiecał graczom, że niech tam, jego strata, multi będzie i to dla 4 graczy, w końcu ma się ten gest!

Nie byłoby w tym nic interesującego, gdyby nie to, że równocześnie z Doomem 3 powstawał dodatek – RoE oraz Quake 4 i ET: Quake Wars. Dlaczego to takie ciekawe? Powiedz, że coś dasz – i dasz, to ludzie uznają, że im się to należało bez żadnej łaski. A jak powiesz, że nie dasz, ale dasz – ludzie będą zachwyceni... W ten sposób id sprzedawało RoE, w którym, o niebiosach, w multi może bawić się aż 8 graczy. A zarzekano się w trakcie produkcji nad Doomem, że żaden Mission Pack nie jest rozważany! No pewnie... Quake 4 ma planowane 8 graczy w multi, ale może będzie tego 16, zaś ET będzie tego miało jeszcze więcej. Założymy się?

We are band of brothers...

Historia id to także losy jej pracowników, również tych ze statusem eks. Pierwszy odszedł

Tom Hall, później Romero. Zakładają nową firmę – Ion Storm, z niej też w końcu wylatują. Potem tworzą Monkey Stone. Firma zajmuje się tworzeniem gier na... komórki. Po trzyletniej przygodzie w komórkowym biznesie Romero przechodzi do Midway. W tym czasie żeni się z pewną piękną Rumunią. Legenda tego gościa jest wciąż żywa i jest wielą firm, które chętnie zobaczyłyby go u siebie.

To jedna strona medalu. Nie da się jednak ukryć, że jego Daikatana to jedna wielka wtopa. Stąd wielu ludzi powątpiewa aktualnie w zdolności Romero. Jego dawny kolega, American McGee, rozpoczął współpracę z Electronics Arts, wydając American McGee's Alice. Następna jego gra to znany wam Scrapland. Obecnie pracuje nad Bad Day LA.

...we know each other

Ale to nie wszystko. W czasie prac nad D3 chłopaki musieli zaprosić do swojej piaskownicy dzieciaków z innego podwórka. Co jak co, ale taki nabór jak wtedy w kadrach id to rzadkość. Lista szczęśliwców to same gwiazdy, wśród nich znaleźli się – Greame Devine, guru światła gier komputerowych. Gość siedzi w biznesie od lat (ponoć pamięta jeszcze dinozaury). Zaczął... w 1970 roku. Pracował dla LucasFilm, Atari. W id odpowiedzialny jest za dźwięk.

Następny to Seneca Menard. Facet jest tak samo nietypowy jak jego imię. Dzieci się trochę z niego śmiały w podstawówce, ale za to teraz, hm, ma pewnie więcej koleżanek. Pamiętacie te wszystkie maszyny z Doomu, automaty na colę, telewizorki etc.? To właśnie jego sprawka. Seneca je robił w swoim ulubionym LightWave i każdy model miał po parę milionów wielokątów. Jest odpowiedzialny również za model Cyberdemonu. Gościu przyszedł do id z Ion Storm. W branży siedzi, podobnie jak Greame, od lat.

Ale to jeszcze nic. Robert Duffy. Przyszedł do id z Ritual (Sin, F.A.K.K.), jest programistą. Odpowiada (częściowo) za fizykę gry i wygląd edytora. Koleś wstawił się tym, że zaprogramował własny edytor do Quake'a na długo, zanim pojawiły się oficjalne narzędzia. Dzięki temu, podobnie jak Tim Willits, znalazł się w gierkowym biznesie.

Perelką w towarzystwie jest Fred Nilsen. Jeździł to wam nic nie mówić, podpowiem – facio brał udział w animowaniu pewnego zielonego stwora, któremu jechało z buzi i puszczał bąki w kąpielni... Fred jest znany z tego, że nie używa do animacji technik Motion Capture. W Doomie animował wszystkie postacie. Poza tym był najlepszy w multi w całym id. Był, bo już nie pracuje, wrócił z powrotem do kręcenia filmów.

Nowym kolegą Johna został również Malvern Blackwell, level designer. Doświadczenia z poprzedniej pracy – Unreal, Kingpin, RTCW.





Siła tej firmy tkwi w niekonwencjonalnych pomysłach, technologii i... niewielkiej liczbie pracowników!

NIE TYLKO GRAMY

Znacie może dobrego mechanika?

Carmack to także wielki entuzjasta samochodów. Najbardziej lubi te z konikiem w kolorze czerwonym, to już wiecie. Nie wiem jednak, czy wiecie, że ma ich kilka – jednym dojeżdża do pracy, drugim jeździ poza miasto, a jeszcze innym ściga się z kumplami. Jakby tego było mało, Carmack lubi tuningować swoje wozy. Podchodzi do tego z równym entuzjazmem jak do gier – efekty są podobne. Jedno z jego Ferrari otarło się o moc 1000 KM, które uzyskiwał za pomocą paru sztuczek oraz dwóch turbin. Ulubionym samochodem Johna jest zaś F50, też troszeczkę stuningowany. Ma zaledwie 600 KM, ale John już nad tym pracuje. Żalił się ostatnio, że w parze za jego pomysłami nie mogą już od dwóch lat nadążyć mechanicy. No pech, nie można ich upatchować...

Kiedy zabraknie mu benzyny w jego ulubionym F50, John przesiada się do bardziej oszczędnego auta – wtedy dojeżdża Testarossą do pracy. Jak widać, Amerykanom kłopoty z wysokimi cenami paliwa też nie są obce. Podobną pasję miał też drugi John, też miał między innymi żółte Ferrari Testarossa. W 2002 wystawił swoje mocno stuningowane Ferrari na aukcji eBay.

John, co dalej?

id Software to firma z wielkim potencjałem. Jej siła tkwi w niekonwencjonalnych pomysłach, technologii i... niewielkiej liczbie pracowników. Co ciekawe, nie zamierza się powiększać. Pozwala to na sprawną organizację oraz konsekwencję w działaniu. Motorem napędowym id

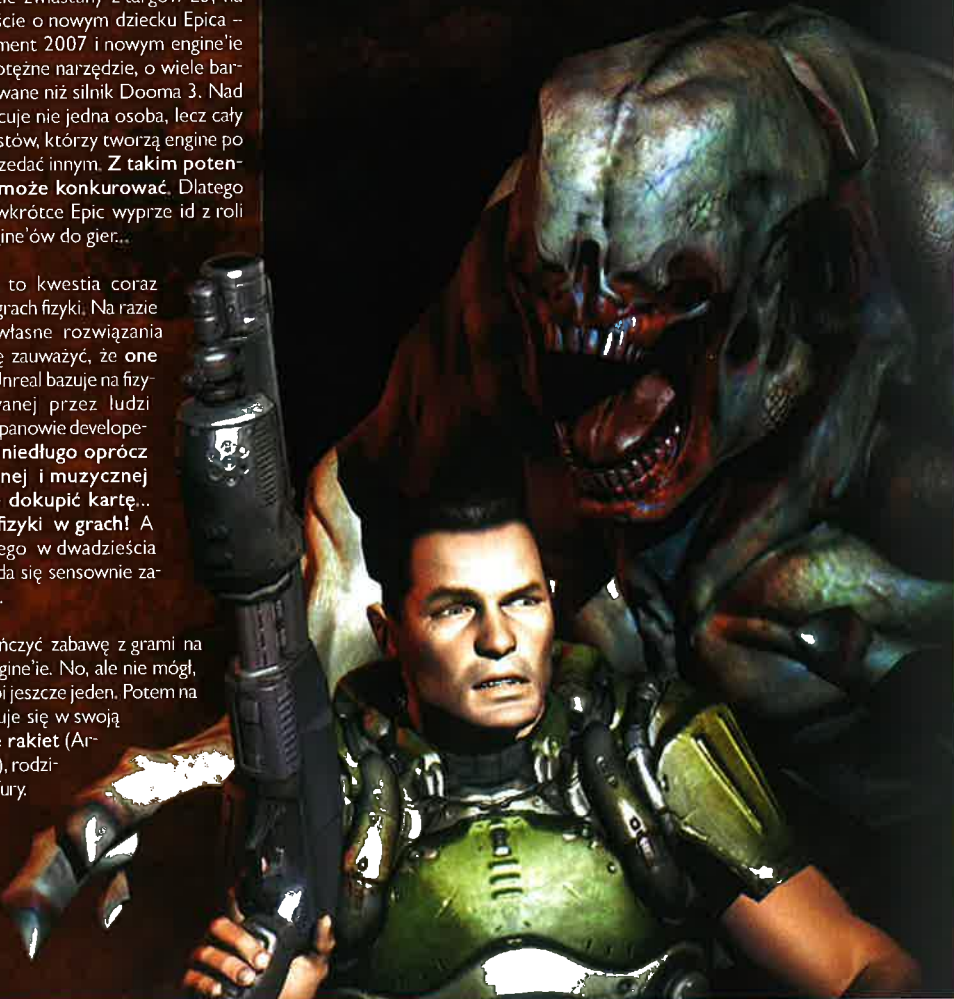
jest ciągle Carmack. Następny twór ekipy z Teksasu ma chodzić już na nowym (jego, bo czym?) engine'ie. Tu pojawiają się pierwsze problemy. Współczesne gry to kombajny multiplatformowe – od pecetów, poprzez Maki, po konsole. To także mnogość i różnorodność samych tylko akceleratorów grafiki, sprzętu audio. Wymagania są coraz większe. Jeżeli oglądaliście zwiastuny z targów E3, na pewno słyszeliście o nowym dziecku Epica – Unreal Tournament 2007 i nowym engine'ie Unreal 3. To potężne narzędzie, o wiele bardziej zaawansowane niż silnik Doom 3. Nad nim jednak pracuje nie jedna osoba, lecz cały sztab programistów, którzy tworzą engine po to, by go odsprzedać innym. Z takim potencjałem id nie może konkurować. Dlatego być może już wkrótce Epic wyprze id z roli developera engine'ów do gier...

Dруга sprawa to kwestia coraz istotniejszej w grach fizyki. Na razie id stawia na własne rozwiązania i niestety da się zauważyć, że one kuleją. A taki Unreal bazuje na fizyce przygotowanej przez ludzi z zewnątrz. Ba, panowie developerzy planują, że niedługo oprócz karty graficznej i muzycznej trzeba będzie dokupić kartę... do obliczeń fizyki w grach! A tego wszystkiego w dwadzieścia kilka osób nie da się sensownie zaprogramować...

John miał zakończyć zabawę z grami na tym właśnie engine'ie. No, ale nie mógł, obiecał, że zrobi jeszcze jeden. Potem na całego zaangażuje się w swoją pasję: budowę raket (Armadillo Project), rodzinę i sportowe fury.

id ma zaskoczyć graczy następną grą. Hm, wierzę im. Wierzę, że będzie to pro-

dukt na poziomie, bo pracują tam najlepsi fachowcy, ale obawiam się zarazem. Nad id ciąży piętno. Piętno twórców gry, do której wszyscy zdążyli się już przyzwyczaić, znienawidzić lub pokochać – sztam-powego FPS-a. Czy będą potrafili przełamać schemat? [CDA]



KONKURS SMS!

Zapraszamy na film "Fantastyczna Czwórka" i do wzięcia udziału w konkursie. Film fantastyczno - naukowy o czwórce kosmonautów, którzy w efekcie nieudanego eksperymentu z promieniowaniem kosmicznym nabywają nadludzkich mocy!

ABY JE WYGRAĆ, ODPOWIEDZ NA PYTANIE KONKURSOWE:
ILU JEST GŁÓWNYCH BOHATERÓW FILMU?

- A) 101
- B) 4 I PIES
- C) 4

Do wygrania
fantastyczne nagrody



Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.FFX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe
(A, B lub C) I wyślij sms-em pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 6 września 2005 r.

KOMÓRKA www.kmg.cdaction.pl MOBILNEGO GRACZA

Gry były testowane na telefonach NOKIA 3510i, 6820, NGage

Witam po miesięcznej przerwie! Mam nadzieję, że się bardzo stęskniliście i nie możecie się doczekać masy nowych recenzji...

Jeśli tak jest rzeczywiście, z sadydystyczną przyjemnością mogę zakrzyknąć: „niedoczekanie”! W tym wydaniu, w drodze wyjątku, postanowiłem zrobić małe podsumowanie tego, co już się w KMG znalazło. Okazja jest też dobra, by was poinformować, że kilka gier potaniało prawie

o połowę – zamiast 11 złotych, kosztują teraz nieco ponad 6. Żeby jednak nie było zbyt surowo i tabelkowo, zamieszczam jedną recenzję – autorstwa czytelnika, któremu udało się okiełznać Silver Wings. Jak się okazuje, warto dać szansę tej ładnej strzelance...

Przy okazji też posortowałem tytuły według gatunków i ocen. Najwyższą do tej pory notę (piątkę w skali szkolnej) uzyskały dwie gry. Najniższą (2-) tylko jedna. Mam nadzieję, że kącik będzie się rozwijał, a wy zasypiecie mnie recenzjami. Gier nie brakuje, to pewne. Po pełną listę zapraszam pod adres <http://kmg.cdaction.pl>.



Silver Wings

Grę tę przeszedłem na Nokii 3510i. Mimo to grafika wywarła na mnie pozytywne wrażenie – nawet z dość topornego wyświetlacza gra potrafi wyciągnąć piękne, żywe kolory. Silver Wings cechuje dość wysoki poziom trudności, ale każdy, kto pamięta stare dobre czasy automatów lub konsoli 16-bitowych, poczuje się jak w domu, widząc rozgrywkę w stylu niezapomnianych Wings.

Wrogów jest co niemiara – grę utrudniają nam: balony, dwupłatowce, helikoptery, łodzie podwodne, statki, czołgi, wieżyczki i wiele innych. Dzięki nim przejście każdej następnej planszy będzie powodować coraz większą satysfakcję. :) Planszy łącznie jest 5 i właśnie ich mała liczba jest największą wadą tej naprawdę udanej gry. Polecam każdemu, kto ma telefon, na którym można w SW pograć. Czekam na część 2!



GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 3.66 ZŁ
OCENA: 4+

Aby ściągnąć grę, wyślij sms o treści AA99.026315 pod numer 7365.

Komórki: 30 40

TYTUŁ	KOD	NUMER	OCENA	CENA	UWAGI
ZRĘCZNOŚCIOWE					
Colin McRae Rally 04	AA99.037497	7365	4+	6,10 zł	taniej
Tronix 2	AA99.033124	7365	4+	3,66 zł	
Turbo Racers 2	AA99.031526	7365	4+	3,66 zł	
Special Forces	AA99.030613	7365	4+	3,66 zł	
Silver Wings	AA99.026315	7365	4+	3,66 zł	
Nafciarz	AA99.032798	7365	4	3,66 zł	
Ruskie Kaczki	AA99.031897	7365	4-	3,66 zł	
Tronix	AA99.030615	7365	4-	3,66 zł	
Judge Dredd	AA99.036228	7965	4-	10,98 zł	
Desert Rally	AA99.033879	7365	4-	3,66 zł	
Traffic Jam	AA99.033468	7365	3+	3,66 zł	
Rabbitator	AA99.035335	7365	3+	3,66 zł	
I Robot	AA99.033459	7965	3+	10,98 zł	
Speed Chaser	AA99.033877	7365	3+	3,66 zł	
Postmania	AA99.027615	7365	3	3,66 zł	
Mobile Blocks	AA99.030243	7365	3	3,66 zł	
Ball On The Wall	AA99.033456	7365	3	3,66 zł	
Brix	AA99.030618	7365	3	3,66 zł	
Spitfire	AA99.032800	7365	3	3,66 zł	
Mech Assault	AA99.036569	7565	2+	6,10 zł	taniej
BreakBrix	AA99.033457	7365	2	3,66 zł	
Desert Rats	AA99.027613	7365	2	3,66 zł	
Royal	AA99.033465	7365	2	3,66 zł	
Romek i Julka	AA99.036225	7365	2-	3,66 zł	
Driv3r	AA99.033886	7565	brak	6,10 zł	taniej
LOGICZNE					
Pasjans 2	AA99.033123	7365	5-	3,66 zł	
Piątka	AA99.030606	7365	4+	3,66 zł	
Saper	AA99.030609	7365	4	3,66 zł	
Warcaby 2	AA99.033125	7365	4	3,66 zł	
Flip It	AA99.033458	7365	4-	3,66 zł	
Power Shot	AA99.027616	7365	4-	3,66 zł	
Jim The Miner	AA99.031402	7365	3+	3,66 zł	
Warcaby	AA99.030626	7365	3	3,66 zł	
Mobile Mahjongg	AA99.028201	7365	3	3,66 zł	
Magic Solitaire	AA99.031404	7365	3-	3,66 zł	
SPORTOWE					
Skoki 3D	AA99.035800	7965	5	10,98 zł	
Deep Snow	AA99.035338	7365	5	3,66 zł	
Rackem Up	AA99.038839	7565	5-	6,10 zł	
Skoki 2004	AA99.030611	7365	5-	3,66 zł	
Skoki 2	AA99.031898	7365	4+	3,66 zł	
Skoki 2005	AA99.036571	7565	4	6,10 zł	taniej
BOXING	AA99.034104	7365	4	3,66 zł	
Archery	AA99.033875	7365	4-	3,66 zł	
Penalty	AA99.033462	7365	3-	3,66 zł	
Karrate	AA99.030603	7365	3	3,66 zł	
Snow Bowling	AA99.035342	7365	2+	3,66 zł	
Foos Ball	AA99.036568	7365	2+	3,66 zł	
INNE					
Baldurs Gate	AA99.036227	7965	4+	10,98 zł	RPG
Hudson Blade	AA99.035340	7965	4+	10,98 zł	FPS
Gwiezdna Flota	AA99.030602	7365	4	3,66 zł	gra w statki
Ruletka	AA99.030624	7365	3	3,66 zł	hazardowa
Party	AA99.036570	7365	3-	3,66 zł	hazardowa

Nokia seria 30 8910i, 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210
7200 3200 3100 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650
Siemens - S55, M55, SL55, C60, MC60
Motorola - T722i, T720, T720i

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail javaerror@cdaction.pl (lub skorzystajcie z formularza na stronie www.kmg.cdaction.pl). Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie macz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.idea.pl).

DARMOWE, DOBRE? **FREWARE...**Kącik freware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

SIR TORPEDA | DZIŚ DUŻO STRZELANIA!

Jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Słci). Polecam też zajrzeć na forum CDA do tematu poświęconego specjalnie

tej stronie: www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840. Przypominam, że wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się na wyżej wymienionym forum. Część z tych gier znajdziecie w Bonus 2/Małe gry.



RECWAR

Co by się stało, gdyby na polu walki postawił naprzeciw siebie czołgi, dżipy i poduszki?

Idea rozgrywki w Recwar jest prosta – zasiać za jedną z tych maszyn i zabić przeciwników, samemu nie dając się zabić. Liczba botów na jednej planszy przekracza 60 sztuk. Ewentualnie graczy można podzielić na drużyny wzajemnie do siebie strzelające bądź wykradające sobie z bazy... krowę (czyli łacie Capture The Flag). Jest to po prostu czysta adrenalina... z odrobiną nabiata. Cała akcja przedstawiona jest z lotu ptaka. Dwuwymiarowa grafika bywa nieczytelna i pojazdy czasem zlewają się z podłożem, co jest w sumie największą wadą Recwar.

Gra zdecydowanie godna polecenia. Tym bardziej że można się pobawić z przyjacielem przy jednym komputerze lub poprzez Internet. No i dołączono edytor plansz.

cdaction.pl/?x=79

NEXUIZ

Autorem tekstu jest czytelnik: Filip Klimczak

Nexuiz to sieciowy shooter dla fanów klasycznego deathmatchu.

Został stworzony przez grupę zapaleńców, komunikujących się w zasadzie tylko przez Internet. Prace trwały 3,5 roku, a ich efekt przedstawia się bardzo klimatycznie. Główne zalety gry to wielki dynamizm rozgrywki, zaprojektowane z wyczuciem poziomy i bronią jako żywo przypominające pukawki z Quake'a II (z railgunem włącznie).

Bardzo krótko trwa łączenie z internetowymi serwerami gry, a tych ostatnich nie brakuje. Możemy też grać w sieci LAN i solo z botami.

Nexuiz bazuje na silniku Darkplaces – mocno zmodyfikowanym engine Quake 1. Oferuje tak zaawansowane efekty graficzne jak bump mapping czy oświetlenie generowane w czasie rzeczywistym.

Gra ma niestety jedną wadę. Słabo zoptymalizowany silnik graficzny powoduje, że nawet testowy GF6600 nie udźwignął wszystkich efektów.

Oficjalna strona internetowa: cdaction.pl/?x=77

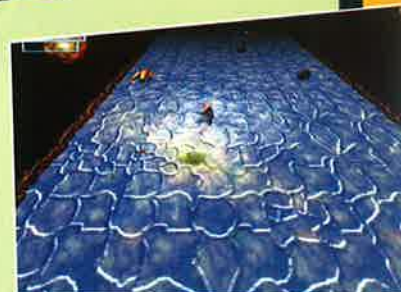
GLAXIUM

Jest to propozycja dla miłośników starych arcade'owych kosmicznych strzelanek. W nich zwykle na dole ekranu był nasz pojazd, z góry zaś nadlatywało całe kosmiczne zło, które trzeba było zniszczyć.

Nie inaczej jest z Glaxium. Myśliwiec, którym przyjdzie nam sterować, porusza się po czymś przypominającym kosmiczną autostradę. Na jego „spotkanie” wyjdą wrogie statki, wulkany (!), stacje obserwacyjne i gazy. Co jakiś czas z tych ostatnich wypada power-up, ulepszający naszą maszynę lub po prostu naprawiający ją. Wszystko jest tu w trójwymiarze, chociaż jakimś takim mało efektywnym.

Wadą może być bardzo niski poziom trudności, ale dzięki temu Glaxium znajdzie odbiorców także wśród najmłodszych.

cdaction.pl/?x=78



KEIO LINE SIMULATOR 2

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (www.victorygames.com.pl). Autorem jest Bartosz „Roki” Konfederat



Symulator pociągu, który nie konkuruje z rozbudowanymi produkcjami tego typu. Nie stawia na wierną symulację, ale na czystą frajdę z jazdy tym środkiem transportu.

Przed rozpoczęciem gry warto zaznajomić się z kursem obsługi pociągu. Następnie wybieramy jedną z 2 autentycznych maszyn, które różnią się wyglądem oraz parametrami, takimi jak przyspieszenie i prędkość maksymalna. Trasa przejazdu biegnie przez najbardziej zatłoczony obszar na świecie – odcinek łączący Keio Hachioji z Tokio. Gęsta zabudowa, co kilkaset metrów przejazdy kolejowe oraz stacje (łącznie 5 sztuk).

Zadaniem gracza jest w określonym czasie dojechać na poszczególne stacje i ruszyć w dalszą drogę. Sterowanie nie sprawia żadnych problemów – wszystkie czynności wykonujemy za pomocą myszki.

Najciekawszą rzeczą jest grafika. To, co gracz ogląda za wirtualną szybą, jest filmikiem, który był nagrywany na tym odcinku z kamery umieszczonej przed prawdziwym pociągiem! Grę ukończymy w około 10 minut, ale mimo to warto zagrać.

cdaction.pl/?x=76



Yamakasi & Parkour

W olbrzymim skrócie powiedzieć można, że parkour polega na pokonaniu trasy z punktu A do punktu B po linii prostej, czemu towarzyszy efektowne przeskakiwanie ławek, wspinanie się na ściany, przeskakiwanie murków itp. Wszyscy ci, którzy oglądali film „Yamakasi”, zapewne wiedzą, o co chodzi.

SLIP (SLIP@CDACTION.PL) | PRAWIE JAK YAMAKASI...

ACTION
FPP

Warsow to darmowa gra FPP przeznaczona do potyczek sieciowych. Pierwszym skojarzeniem była gra XIII, a to za sprawą grafiki. Podobnie jak we wspomnianym tytule, także tutaj mamy komiksową stylizację. Niezależnie od tego, czy taka oprawa graficzna wam się podoba, czy nie, przyznać trzeba, że jest dość praktyczna.

Parkour

Kolejne skojarzenie pojawiło się w momencie, gdy nacisnąłem spację i okazało się, że... coś tu nie gra. To, co wykonała moja postać, na pewno nie było standardowym skokiem. Jak się szybko okazało, spacja służy do wykonywania czegoś, co autorzy nazywają „wall jump combo”. Biegniemy, wykonujemy skok przy ścianie, następnie naciskamy spację, odbijamy się od muru... i już jesteśmy na kładce wyżej, na którą – przy użyciu standardowego skoku – nigdy byśmy się nie dostali. Fajnie! Możliwość pokonywania areny w ten sposób przywiodła mi na myśl przeczytany nie tak dawno artykuł na temat Yamakasi. Bajer ten bardzo przyspiesza rozgrywkę i szkoda tylko, że dynamikę gry psują baaardzo wooolne windy, z których najlepiej w ogóle nie korzystać.

Błogosławieństwo i przekleństwo w jednym

Niestety pisząc o „wall jump combo” muszę nieco zganić autorów Warsow. W poprzedniej wersji (0.04a) wykonywać można było podwójne odbicie od ściany. W wersji 0.05a nieco przycięto nam skrzydła, gdyż od ściany odbić się można tylko raz – szkoda. Jednak nie w tym tkwi główny problem z obecnością w grze „wall jump combo”. Okazuje się, że trik ten można wykorzystać nie tylko do odbijania się od ścian, ale i w celu szybszego poruszania się po arenie. A właściwie nie tyle można, co nawet trzeba, bo bez tego nasze szanse w odczuwalny sposób maleją. W efekcie non stop naciskamy spację, co w moim przypadku szybko objawiło się bólem kciuka i białą gorączką spowodowaną ciągłym wysłuchiwanym dźwiękiem „hy”, towarzyszącego wykonywaniu tego odskoku.

Pomarańczowy widze, pomarańczowy!

Ani słowem nie wspominałem do tej pory o rodzajach broni i powerupach, a to dlatego,



że pod tym względem Warsow nie wyróżnia się niczym szczególnym. Może poza jednym wyjątkiem. Mowa tu o powerupie o wszystkim wyjaśniającej nazwie Quad, a ściślej o towarzyszącym mu efekcie. Po zebraniu go liczba zadawanych przez nas obrażeń drastycznie rośnie, dzięki czemu moglibyśmy eliminować przeciwnika po przeciwniku, gdyby nie jeden drobny szczegół. Wzrostowi siły rażenia towarzyszy też zmiana palety, w wyniku czego obraz staje się... pomarańczowy! Pomijając kwestię gustowności owego rozwiązania, sprawia ono, że obraz robi się bardzo mało czytelny.

Deser

Najlepsze jednak zostawiłem sobie na deser. W grze dostępne są aż trzy mapy, z czego przez Internet grać da się na dwóch z nich. Po przełączeniu serwera na trzecią nie sposób się połączyć. Zwykle zresztą nie ma się z czym łączyć. Dedykowanych serwerów albo nie ma wcale, albo jest ich maksymalnie kilka. Świadczy to o tym, że gra w obecnej formie nie wywołuje zbyt dużego zainteresowania.

Warsow vs. Nexiuz

Czy więc rzeczywiście tytuł ten jest lepszy od Nexiuz? W chwili obecnej zdecydowanie nie! W Nexiuz bywają problemy z lagami, ale gra jest o niebo bardziej rozbudowana i oryginalna, a ponadto mnie osobiście daje więcej frajdy. W Warsow tkwi duży potencjał, jednak przed autorami jeszcze mnóstwo pracy. Obecnie gra znajduje się we wczesnym stadium tworzenia, o czym świadczy chociażby konieczność ręcznego wpisywania w konsoli poleceń „join” i „ready”. Na razie jest to taki bardzo okrojony Q3A przeniesiony w kreskówkowy świat. [CDA]



FPP MegaZin 46

Na płycie dołączonej do CDA znajdziecie 46 wydanie zinu FPP MegaZin. Tym razem możecie przeczytać między innymi beta-test wspaniale zapowiadającej się gry F.E.A.R., recenzję kolejnego FPS-a stworzonego przez firmę Techland – SpecForce oraz przekonać się, czy dodatek do gry Doom 3 rzeczywiście zasługuje na wyższą ocenę niż wersja podstawowa. Na deser możecie pobawić się w hakerów, wykorzystując do tego celu zamieszczony w FPP MZ poradnik. To oczywiście nie wszystko, sprawdźcie sami!

Komputerowy Świat w Géant

Mikrofon MM12

PC Simply Microphone

Mikrofon komputerowy na miękkim metalowym ramieniu o paśmie przenoszenia 20Hz-20kHz z przewodem oplecionym sznurem.



Głośniki SH450 **Tango**

Ekranowane, aktywne głośniki do komputera o mocy P.M.P.O.: 450W i paśmie przenoszenia 80Hz-20kHz z wyjściem słuchawkowym.



Myszka MM724

PC Scarabeus Optical Mouse

Optyczna myszka PS/2 z programowalną rolką przewijania. Doskonała dla prawo- i leworęcznych. Rozdzielczość 800 dpi. Dostępna w dwóch kolorach.



19⁹⁰

34⁹⁰

19⁹⁰

Słuchawki MM37

PC Steel Headphone

Słuchawki multimedialne ze sprężystą stalą i miękkiej skóry, z mikrofonem i potencjometrem na oplecionym sznurem przewodzie.



System głośników 2.1 MM800 **Viking**

Ekranowane głośniki z pilotem na kablu, o poszerzonym zakresie basów. Moc P.M.P.O. - 800 Wat, a pasmo przenoszenia 20Hz-20kHz



MM711 **Blue Sensor Optical Mouse**

Myszka USB i PS/2 z tuningowym, błękitnym podświetleniem, o rozdzielczości 800 dpi. Dostępna w 5 kolorach.



29⁹⁰

49⁹⁰

49⁹⁰

Słuchawki MM39

Bass Steel Headphone

Słuchawki multimedialne o wzmocnionych „basach” z mikrofonem na giętkim metalowym ramieniu i potencjometrem dźwięku na kablu z plecionego sznura.



System głośników 5.1 MM1000 **Dwarf**

Niewielki gabarytowo, wyposażony w system Bass Reflex, zestaw głośników 5.1 Home Theater System. Możliwość podłączenia do PC, DVD i innych urządzeń.



Myszka MM715

PC Panda Wireless Optical Mouse

Bezprzewodowa, optyczna myszka USB o rozdzielczości 800 dpi. ze stojakiem-ladowarką. Możliwość pracy na każdej powierzchni.



39⁹⁰

69⁹⁰

59⁹⁰

MM212 **Demon**

Odtwarzacz plików MP3, MP1, MP2, WMA, ASF, WAV i dysk przenośny 128 MB z funkcją dyktafonu, wyświetlający teksty piosenek. W komplecie przedłużacz USB, płyta z programami do PC i słuchawk. Dostępny w czterech kolorach: czerwonym, srebrnym, czarnym i niebieskim.



Klawiatura MM912

PC Salamander

Klawiatura PS/2 z dodatkowymi klawiszami zapewniającymi prostą kontrolę multimedialną i Internetu. 100% kompatybilna z Office XP.



Klawiatura MM909

Tinnyboard

Niewielka klawiatura USB i PS/2 o zwartym układzie z dodatkowymi klawiszami zapewniającymi prostą kontrolę multimedialną i Internetu.



99⁰⁰

39⁹⁰

54⁹⁰

Adresy Hipermarketów Géant:

BYDGOSZCZ, ul. Kruszwicka 1, pon.-sob. 8.00-21.00, niedz. 9.00-21.00 GDAŃSK, ul. Spacerowa 48, pon.-czw. 9.00-21.00, pt.-sob. 9.00-22.00, niedz. 9.00-21.00 GDYNIA, ul. Śląska 142, pon.-sob. 9.00-22.00, niedz. 9.00-21.00 KATOWICE, ul. Pułaskiego 60, pon.-sob. 9.00-21.00, niedz. 9.00-20.00 KRAKÓW, al. Bora-Komorowskiego 37, pon.-czw. 9.00-21.00, pt. 9.00-22.00, sob. 9.00-21.00, niedz. 9.00-20.00 ŁÓDŹ POLESIE, al. Włókniarzy 264, pon.-czw. 9.00-21.00, pt. 9.00-22.00, sob. 9.00-21.00, niedz. 10.00-20.00 ŁÓDŹ WIDZEW, al. Piłsudskiego 92, pon.-czw. 9.00-21.00, pt. 9.00-22.00, sob. 9.00-21.00, niedz. 10.00-20.00 SOSNOWIEC, ul. Baczyńskiego 2, pon.-sob. 9.00-21.00, niedz. 9.00-20.00 SZCZECIN, ul. Ku Słońcu 67, pon.-czw. 9.00-21.00, pt.-sob. 9.00-22.00, niedz. 9.00-20.00 SZCZECIN GALAXY, al. Wyzwolenia 18/20, pon.-sob. 8.00-22.00, niedz. 9.00-21.00 TORUŃ, ul. Grudziądzka 162, pon.-pt. 9.00-22.00, sob. 9.00-21.00, niedz. 9.00-20.00 WARSZAWA JANKI, ul. Mszczonowska 3, pon.-niedz. 9.00-22.00 WARSZAWA PRAGA, ul. Jubilerska 1/3, pon.-sob. 8.00-22.00, niedz. 9.00-21.00 WARSZAWA URSYNÓW, ul. Puławska 427, pon.-sob. 8.30-22.00, niedz. 9.00-20.00 WARSZAWA WOLA, ul. Polczyńska 4, pon.-sob. 8.30-22.00, niedz. 9.00-20.00 WROCŁAW, ul. Krzywoustego 126, pon.-sob. 9.00-22.00, niedz. 10.00-21.00 ZABRZE, pl. Teatralny 12, pon.-czw. 9.00-21.00, pt.-sob. 9.00-22.00, niedz. 9.00-20.00



 **Géant**
Wszystko i tanio



Gdy wakacje na półmetku, niejednemu może się zrobić ciut smutno na duszy z tego powodu. Spieszymy – wraz z serwisem joemonster.org – z pomocą. Po tej dawce fajnych i dziwnych tekstów żaden dołek nie ma prawa zaistnieć...

Różności

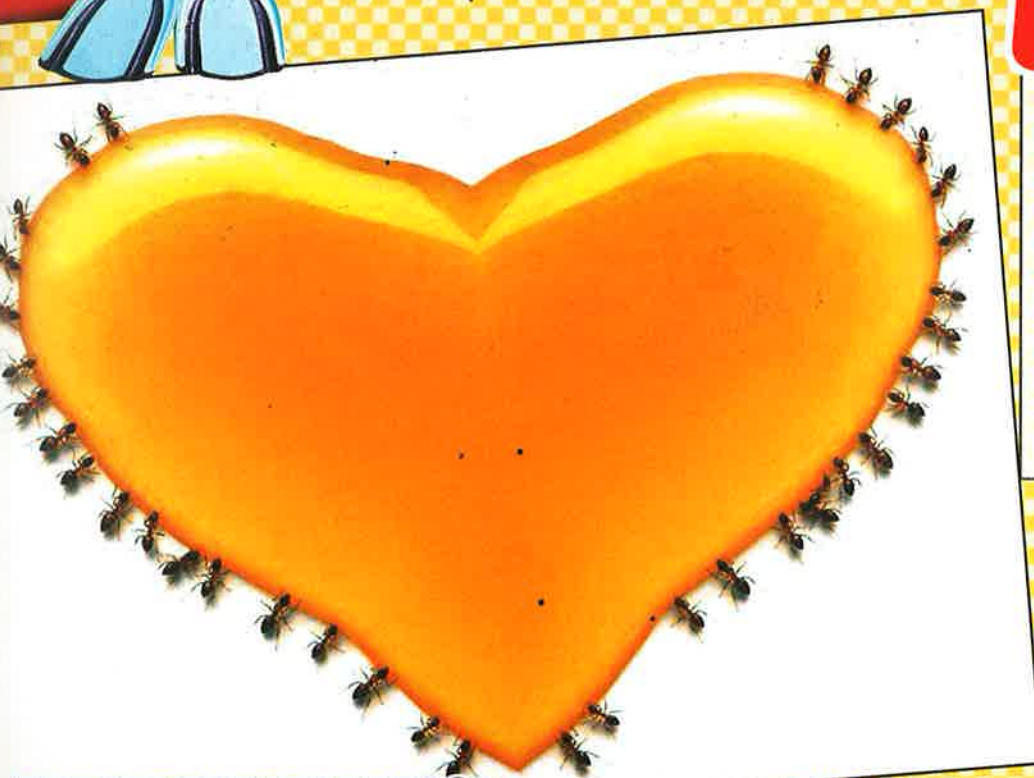
Ona – Opowiadasz mi teraz o wypadku?

On – Jakim wypadku?!

Ona – Chyba nie urodziłeś się z taką twarzą?...

Moja siostra jest taka brzydka, że jak zaginęła i musiałem pomóc policji tworzyć jej portret pamięciowy, oni nie chcieli uwierzyć.

Wczoraj umarł Artur Russell, artysta plastyk, twórca nowego trendu „rzeźby niewidzialnej”. Przez wiele lat wystawiał swoje dzieła w różnych galeriach na całym świecie. Przynajmniej tak twierdził.



Bojownicze dzienniczki II

- Na lekcji biologii przeszkadza, a gdy mówię mu, że mówi, on mówi, że nic nie mówi!

- Na przerwach wchodzi z kolegami na drzewo. Jak małpy.

- Koledzy robią Kasì niespodziankę.

- Uczeń udaje, że wypadł przez okno.

- Uczniowie rzucają w księdza butami. *(Nie butami, tylko plecakiem, w którym były buty, i nie w księdza, tylko do siebie, a ksiądz wszedł w tor lotu plecaka.)*

- Uczeń wywołany do odpowiedzi czołga się. *(Nie czołgał się, tylko ukrywał...)*

- Dwóch uczniów na tanie wydaje odgłosy kopulacyjne.

- Znęca się nad patyczakami za pomocą patyka.

- Rzuca po klasie zielonym stoniem.

- Recytuje wiersz w sposób szyderczy. *(To była próba generalna recytacji przed lekcją, fakt że mocno przejaszkawiona.)*

- Siedzi na parapecie narażając na niebezpieczeństwo siebie i osoby trzecie.

- Łapie nauczycieli za język i zapisuje wszystkie głupstwa w zeszyte.

- Dostał dwóję z dyktanda, po czym wysmarkał się w nie.

- Marcin bawi się papierem toaletowym na lekcji.

- Zamiast uważać na lekcji, patrzy, jak jego brat gra w piłkę.

- Otworzył drzwi razem z zawiasami.

- Brak szacunku dla kanapki chleba.

- Przeszkadza na lekcji, popijając sok.

- Na lekcji muzyki uczeń nie chce ujawnić się zza szafy.

- Proszę kupić synowi fajkę lub cygaro, bo z papierosem głupio wygląda.

- Uczennica rozmawiała po dzwonku – po upomnieniu, żeby przestała, odpowiedziała „za chwileczkę”, a następnie wzięła telefon w celu skontaktowania się z adwokatem.

- Nieprzygotowana na lekcję sztuki zapytała: „Czy ma pani pożyczyć PAŁĘ do cymbałek?”.

- Podczas omawiania wesela Boryny stwierdził, że wesele to styga.

- Bartek łowi ryby na lekcji. Twierdzi, że złowił leszcza.

- Biega z nożyczkami po korytarzu, może komuś wybić oko. Straszy koleżanki, że im obetnie włosy, może komuś wybić oko. Nie reaguje na uwagi nauczycielki i dalej biega, może komuś wybić oko.

- Powiedział do nauczycielki „głupia jesteś”, a potem się upierał, że mówił do kolegi.

- Dominik czołga się z kolegą Krzysztofem po podłodze w klasie nr 12 celem wypożyczenia 15 złotych. Chcieli je mieć celem napicia się w piątek.

- Cóрка znalazła grzebień i mimo oporów uczesała kolegę.

- Z kolegami wrzucił trawę do szkolnego kotła z zupą.

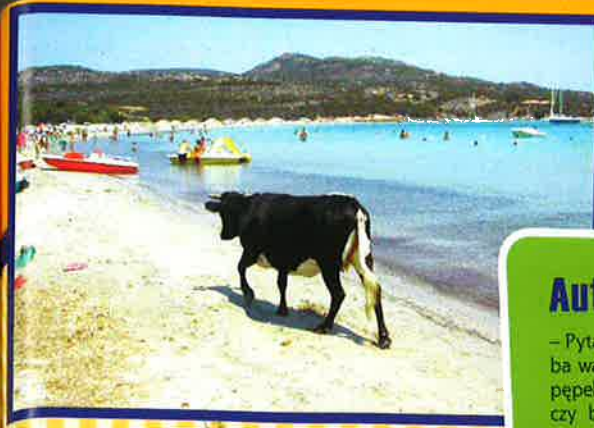
"Panie Lovecraft! Ma Pan telefon na trzeciej linii!"



-The Call of Cthulhu-

autor: Błażej Wiśniewski





Dwa markety latają nad Warszawą. Jeden mówi „Dziwna sprawa z nami, przecież markety nie latają!”. Drugi odpowiada „Tak, ale my jesteśmy supermarket!”.

– A jakby któregoś dnia Jezus zadzwonił do twoich drzwi, poznałbyś go?
– Jasne, że rozpoznałbym. Od razu.
– Jak?
– Bo u mnie dzwonek nie działa od dwóch lat.

Jaki jest idealny zestaw?
1) Dobre żarcie.
2) Stare wino.
3) Zepsuta dziewczyna.

Nie rób tego w domu...

...ani w żadnym innym miejscu!

Na parapiecie na parterze (z nogami zwisającymi na zewnątrz) siedział sobie jeden kolega. Drugi, jałcarz, podszedł po cichu i zrobił „Buuu!!!”. Siedzący na oknie nagle zniknął nam z widoku. Wrócił po kilku minutach z grymasem bólu. „Chyba złamałem”. Złamał. Obie ręce.

We wczesnej młodości miałem w swoim pokoju łóżko ustawione przy ścianie. Zawsze śpię na boku, tak było i wtedy. Śniło mi się kiedyś, że grałem w piłkę na WF-ie. Sen był tak realistyczny, że z całej pary kopnąłem nogą w ścianę. Obudziłem się błyskawicznie. Skończyło się tylko, albo aż, na dwóch palcach wybitych. A rodzina i znajomi mieli długo polewkę...

Kiedy miałem jakieś dziesięć lat, po prostu uwielbiałam się huścić. Pewnego zimowego dnia wybiegłam w tym celu do ogrodu, chyba na godzinę przed bajką. Bujalam się, bujałam, aż w końcu trochę mi się to znudziło. Aby poczuć te fajne motylki w brzuchu, odchyliłam się i... dalej nic nie pamiętam, obudziłam się na kanapie w domu z okropnym bólem głowy. Okazało się, że linka się zerwała, a ja z całej siły wałęnałam głową w zamrożniętą ziemię. Wstrząs mózgu był lekki, ale najciekawsze jest to, że przez 20 minut nic nie pamiętałam – zdążyłam przysiąc do domu, rozebrać się i oberwać w tylek, bo nie wiadomo czemu, strasznie płakałam. Świadomość, dzięki Bogu, wróciła mi na moją ulubioną bajkę.

Przypada ta wydarzyła się mojej kumpeli, nie takiej już smarkatej, bo miała wtedy 13 lat, działo się to ze 2 lata temu. Mianowicie dorwałem ją kiedyś, żeby spytać, czemu nie odpisuje na smsy. Odpowiedź brzmiała:

Autentyki

– Pytanie do chłopaków: czy podobają wam się u dziewczyny przekuty pępek? Od dawna zastanawiam się, czy by sobie nie zrobić kolczyka w tym miejscu...

– Przekłuj sobie mózg. Bombal!

– A po co ten kolczyk? Żeby można było listek zapachowy na nim powiesić?

Zgłosiłem do Spółdzielni Mieszkaniowej fakt uszkodzenia domofonu. Technik miał przyjść ok. godz. 8.00 rano. Po bezskutecznym oczekiwaniu do 11.00 zadzwoniłem do działu technicznego spółdzielni, aby przypomnieć o fakcie zgłoszenia naprawy... Po dodzwonieniu się pracownik SM zirytowanym głosem rzucił:
– Pracownik był u pana o ósmej, dzwonił, ale pana nie było...
(tu zapadła chwila ciszy, po czym słyszę przytłumione)
– Ty, Zbyszek, a na co ty dzwoniłeś?...
To teraz zapł...rdalaj do klienta,

„Spalił mi się zasilacz z komórki”. Normalna sprawa, czasem się zdarza. Potem dopiero się dowiedziałem, że wraz z zasilaczem spaliła telewizor i pół biurka, bo zostawiła świeczkę bez nadzoru...

Jako szczaw, może 5-letni, wraz z bratem dowiedziałem się o właściwościach czyszczących płynu „Ludwik”. Oczywiście jako uczynne dzieci postanowiliśmy pomóc mamie i posprzątać mieszkanie za pomocą owego płynu. Pod chwilową nieobecność rodziców w ciągu może 10 minut wysmarowaliśmy absolutnie wszystko w kuchni, łącznie z „zapasami” żywności w lodówce... Do dziś pamiętam ten charakterystyczny kolor...

Gdy miałem około 12 lat mój rodziciel słicznie wyremontował łazienkę. Na trzech ścianach zamontował ogromne lustra na całej długości ścian. Niecały tydzień po remoncie ja i mój młodszy brat postanowiliśmy się pobawić w wannie plastikowymi statkami. Fajnie było, ale po krótkiej zabawie stało się to nużące. Aby troszeczkę urozmaicić ową zabawę, postanowiliśmy do rufy statku zamontować małą pocieraną petardę (korsarza) – pierdykło ślicznie. Ale tego nam nie wystarczyło, wygrzebałem z szuflady petardę większego kalibru – też pocierana. Rzeczoną petardę zdobył napis Achtung! oraz trupia czacha. Stwierdziliśmy, że się nada idealnie i szybko zamontowaliśmy. Odpalamy i pierdu! Gdy po 5 minutach odzyskałem słuch, postanowiłem pozbiierać szczątki naszego statku. Niestety okazało się, że oprócz statku pękły wszystkie trzy lustra – na całej długości. Po całym zdarzeniu nie mogliśmy siedzieć przez tydzień i już nigdy więcej nie bawiliśmy się petardami w łazience.

a potem do sklepu, żeby se nowy mózg kupić!
I do słuchawki:

– Bardzo pana przepraszam, pracownik za chwilę będzie u pana.

Rozmowa o paleniu. Kumpel do mnie:
– Ty ile ty palisz?
– A tak gdzieś „ramkę” dziennie...
– A ja to tylko okazjonalnie. Tylko jak piję wódkę albo browar...
(a po chwili zastanowienia)
– ...Ale to jest codziennie!

Pracuję w firmie, która między innymi zajmuje się sprzedażą wszelkich druków potrzebnych do prowadzenia firmy i rozliczania się z Fiskusem. Wchodzi klient i ja go grzecznie pytam:
– W czym mogę pomóc?
– Książkę... taką do skarbowego.
– A na jakich zasadach pan się opodatkował??
– Na złodziejskich, k**wa...

Idę sobie kiedyś ulicami Szczecina w sobotnie popołudnie, gdy akurat zakończył się mecz Pogoni z jakimś zespołem. Zadowolony pomykam uliczką niedaleko stadionu, gdy nagle z naprzeciwka wyskakuje dwóch gości – tzw. ABS-y, mocno podpite, z tekstem do mnie:
– Kto, ku**ś, jest najlepszy w lidzie?
Szukam odznaczeń klubowych na ich ubiorze, ewentualnie szalika, ale nic nie mogę znaleźć. Gościu jeden bardziej się przybliżył i złapał za kurtkę:
– Kto, k**wa!!!
Ja zestresowany odpowiadam:
– NASIIII!
– ...To w porządku – powiedzieli i sobie poszli.

Będąc w sklepie ze sprzętem komputerowym usłyszałem rozmowę jakiejś rodziniki i sprzedawcy:
– No to, aby było taniej, proponuję „składaka” + monitor.
– Aha....
Facet spogląda w stronę monitora LCD i mówi:
– A do tego kineskopu to obudowę i resztę też można dokupić?

Mam kolegę, który jest na stażu w szpitalu, znaczy się kształci się na doctora. Opowiedział nam o ściśle tajnej lekarskiej gwarze, którą porozumiewają się panowie doktorzy przy pacjentach, by boże krówki ich przypadkiem nie zrozumiały, a zarazem poczuły się dowartościowane, że tak uczenie o nich mówią. Chodzi tu o pa-

cjentów – up**dliwych hipochondryków, którzy nie dają spokoju biednym lekarzom i nie dają się wyprosić za drzwi, wymyslając urojone dolegliwości... Wtedy pan lekarz mówi do drugiego podczas konsultacji:

– Panie doktorze, rozpoznałmy tu syndrom WUM, uważam, że naprawdą nieodzowna jest kuracja BDD.

Pacjent szczęśliwy, żegna się i wychodzi.

WUM – Wyjątkowo Upierdliwa Menda
BDD – But –> Dupa –> Drzwi

Kiedyś siedzieliśmy sobie ja, tata, Kaśka (siostra blond) i Tomek (brat mój). Kaśka się pyta ojca, bo wyszło jej, że się urodziła 4 miesiące po ślubie rodziców:
– Tato, a ja to byłam wcześniej-kim??
Ojciec wkurzony:
– Tak, 4-miesięcznym.
I Kaśka oczywiście ze zdziwieniem, bo nie skumała (zresztą ona nic nie kuma):
– I co? Odratowali mnie?
Tomek:
– Odratowali. Twarz, ręce, nogi, niestety bez mózgu.

Seminarium z etyki lekarskiej. Wszyscy próbują znaleźć wygodną pozycję do snu. Profesor gada, gaaadaa, gaaadaaaaa. W pewnym momencie zaczął mówić o transplantacjach i handlu ludzkimi narządami:
– No i jak państwo myślą? Jakim narządem najczęściej się handluje?
Głos z sali:
– ...Dupą!!

No i niestety nie dowiedzieliśmy się, jakim...

Historyjkę tę opowiedział mi kumpel, który jest instruktorem jazdy kat. „B”. Razu pewnego uczył kursantkę obsługi hamulca ręcznego. Więc jej tłumaczy, że aby zaciągnąć hamulec, trzeba wajchę do góry, a żeby zwolnić, tę wajchę troszkę do góry, nacisnąć „ten mały przycisk” i opuszczyć.

– Ty poćwicz, a ja wyjdę na papierosa – powiedział, po czym wysiadł z samochodu porozmawiać z kolegą.

Po jakimś czasie kursantka woła z samochodu:
– Panie Remku... Ja ciągnę i ciągnę, a on się spuścić nie chce...

Chyba nie muszę mówić, co było dalej...

TY DECYDUJESZ, CO ŚPIEWAĆ

Wykaz piosenek, jakie należy śpiewać podczas jazdy samochodem, gdy rozwija się następujące prędkości:

- 80 km/godz. – Póbtłogław, Jezu, drogi!
- 90 km/godz. – To szczęśliwy dzień...
- 100 km/godz. – Cóż Ci, Jezu, damy...
- 110 km/godz. – Ojcie, Ty kochasz mnie...
- 120 km/godz. – Liczę na Ciebie, Ojcie...
- 130 km/godz. – Panie, przebac nam...
- 140 km/godz. – Zbliłam się w pokorze...
- 150 km/godz. – Być bliżej Ciebie chcę...
- 160 km/godz. – Pan Jezus już się zbliża...
- 170 km/godz. – U drzwi Twoich stoję, Panie...
- 180 km/godz. – Jezus jest tu...
- 200 km/godz. – Witam Cię, Ojcie...
- 220 km/godz. – Anielski orszak niech Twą duszę przyjmie...

Uwaga! Warning! Achtung! Wniamanie! Św. Krzysztof jezusi z Tobą tylko do 120 km/godz. Przy większych prędkościach swoje miejsce oddaje św. Piotrowi!

Św. Krzysztofie, módl się za nami!



Marek Lenc

Conan O'Brien – gadki wybrane IV

Wczoraj Prezydent Bush wygłosił przemówienie w jednej z byłych republik sowieckich. Powiedział: „Ścieżka wolności, którą wybraliście, łatwa nie jest, jednak podróżować nią sami nie będziecie”. Najwidoczniej przemówienie napisał Yoda.

Facet w południowej Kalifornii pozywa budkę z lodami, bo znalazł w jednym z nich palec. Reporterom z gazet powiedział: „Bogu dzięki, że nie prosiłem o orzeszki...”.

Ozie Osbourne twierdzi, że mieszkanie w Anglii jest bardzo kosztowne. Musi wydać ponad 100\$, żeby zatankować samochód do pełna. Najwyraźniej nikt mu nie powiedział, że benzynę leje się do takiej małej dziurki z boku, a nie przez okno...

Nagrody Darwina

Uwaga: tylko dla lubiących BARDZO CZARNY humor!

Są to nagrody przyznawane w Internecie dla ludzi, którzy zginęli – z własnej winy – w szczególnie idiotyczny sposób...

• Pracownik myjni samochodowej, Manoel Messias Batista Coelho, był odpowiedzialny za czyszczenie cystern z resztek paliwa. Pracował już na tym stanowisku 2 miesiące, kiedy podjechała kolejna cysterna do oporządzenia. 35-latek rozpoczął standardową procedurę – wypełnianie cysterny wodą. Umożliwia to wyparowanie resztek benzyny (jak pamiętamy z lekcji fizyki, benzyna jako lżejsza od wody unosi się na jej powierzchni). Po godzinie Manoel postanowił sprawdzić, czy poziom wody podniósł się na odpowiednią wysokość. Napotkał jednak na problem – wewnątrz cysterny było CIEMNO. Coelho, jako zaradny mężczyzna, postanowił sobie poświecić zapalniczką. Ten mały test w oczywisty sposób pokazał, że poziom wody NIE wzniósł się na odpowiednią wysokość. Eksplozja oparów wystrzeliła w powietrze. Manoel wyładował na parkingu oddalonym o 100 metrów firmy.

• Pewien mężczyzna w New Delhi (Indie) postanowił coś ukraść z pobliskiego placu budowy (autostrada). Jego niedoszłym łupem padły obręcze podtrzymujące płytę betonową. Płyta pozbawiona umocowania straciła oparcie... i ukarała złodzieja w trybie doraźnym.

• Pewnego ranka policja w Madrycie została wezwana do interwencji w pewnym barze, który został napadnięty przez trzech uzbrojonych mężczyzn. Stróże prawa w krótkim czasie otoczyli budynek, po czym zastosowali megafon w celu wytłumaczenia zabarykadowanym w budynku przestępcom, co zaraz im zrobią. Otoczeni ze wszystkich stron bandyci stracili panowanie (być może miała w tym swój udział bliskość alkoholu). Wylecieli z budynku strzelając we wszystko, co się rusza. Policjanci zareagowali natychmiast. Ukryli się za samochodami, po czym odpowiedzieli ogniem. Dwóch przestępców zostało śmiertelnie rannych, trzeciemu prawie odstrzelili nogę. Dlaczego strzelanina skończyła się tak szybko? Odpowiedź jest prosta. Właśnie w tym momencie postugując się prawdziwą bronią, niestety popełnili faux pas. Strzelali ślepa-kami mając nadzieję, że odgłosy strzałów wywołają duże zamieszanie, które otworzyłoby im drogę ucieczki.

• 66-letni mieszkaniec Magraten postanowił zabezpieczyć swoją szopę ogrodową przed ewentualnym włamaniem. W tym celu zmagistrował zmyślną pułapkę za pomocą zestawu lin i strzelby, wycelowanej prosto w drzwi szopy. Dumny ze swojego wynalazku zademonstrował działanie wykonanego przez siebie zestawu... na sobie. Strzelba postrzeliła go w klatkę piersiową i lewe ramię. Niestety szybka interwencja pogotowia pozbawiła go szansy na wygranie nagrody Darwina. Co ciekawe, policja po przeszukaniu domu wynalazcy skonfiskowała zestaw broni i amunicji razem z piętnastoma pięknie wyhodowanymi krzakami marihuany. Prawdopodobnie to one pomogły mu wpaść na oba genialne pomysły.

• Niezidentyfikowany 60-letni mężczyzna z Meksyku po wypiciu kilku(nastu?) drinków był nadal spragniony. Zataczając się natrafił na pszczele gniazdo. Prawdopodobnie miał nadzieję na odrobinę miodu – którym zresztą pszczołki chętnie by się podzieliły, prawda? Niestety, nie. Około tysiąca pszczoł poświeciło swe życie w obronie gniazda. Mężczyzna, nie bez powodu, doznał wstrząsu anafilaktycznego. Wkrótce potem zmarł.

TEREN LOTNISKA WSTĘP WZBRONIONY

Czy wiesz że...

Pilot startującego samolotu ma bardzo ograniczoną widoczność do przodu.

Może Cię przelecieć i nawet tego nie zauważy...

Liczy się tylko złoto -
i życie na tyle długie, by
zdążyć wszystko wydać.

PIRATES

OF THE

Spanish Main



Piraci Hiszpańskich Wód, pierwsza modelarska gra strategiczna, daje ci w dowodzenie potężną flotę na obfitujących w piratów XVII-wiecznych Karaibach. Zbuduj swoje własne statki z plastikowych części, a potem rozkładaj kawałek po kawałku, by oznaczyć zadane im uszkodzenia.

Wszystko, czego potrzebujesz do gry jest zawarte w foliowym opakowaniu zwanym Zestawem Gry: dwa statki, załoga, skarb, wyspa, zasady i kostka. Czeka na ciebie ponad 115 potężnych statków, zadziwiająca załoga i kuszący skarb!

www.isa.pl/sklep email: sklepik@isa.pl
tel. (22) 846 27 59



Maksimum Zniszczenia

MECHWARRIOR
AGE OF
DESTRUCTION

Witaj w świecie gry MechWarrior: Wiek Zniszczenia. To ekscytująca i szybka gra bitewna rozgrywana za pomocą figurek, które można również kolekcjonować.

Jej futurystyczna fabuła osadzona jest we wszechświecie trzydziestego drugiego stulecia, który obfituje w potężne bitwy.

Ponieważ Twoje oddziały wspierane są przez kilkunastometrowe, najeżone sprzętem i bronią maszyny kroczące zwane BattleMechami, starcia stają się dynamiczne i porywające.

Zestaw Podstawowy dla 2 graczy zawiera:
10 pomalowanych, gotowych do gry figurek
oraz wiele unikalnych, dostępnych tylko w nim
elementów dodatkowych.



I. MISJE OBOWIĄZKOWE (cd. z co-action #117)

LAS VENTURAS

Wraz z dotarciem do Las Venturas, Klejnotu Pustyni, problemy finansowe zejdą na drugi plan. Nic prostszego przecież, jak jechać do kierowanego przez Wooziego kasyna „The Four Dragons”, zapisać stan gry przed wejściem, znaleźć automat do pokera na monety o wartości 10 000 dolarów, wrzucić ich 5 (maksimum) i zagrać. Jeśli szczęście będzie ci sprzyjać – wyjdiesz dużo bogatszy. Jeśli nie – wczujesz stan gry. Sposób czasochłonny, lecz pewny jak to, że nazywasz się CJ i że chwilę Tenpenny'ego są policzone!

Uwaga: w trosce o dobrą kondycję psychologiczną naszych drodzych Czytelników podnieśliśmy o oczko nasze oceny poziomu trudności we wszystkich misjach. Pamiętajcie też, że na poziom trudności wpływ ma np. płynność wyświetlania grafiki i nie dziwcie się, że zadanie 2/10 na ledwie wyrabiającym spręcie nagle zmienia się w 7/10. Innymi słowy: lepiej gorzej, ale lepiej. Jeszcze innymi słowy: lepiej brzydziej, ale płynniej.

64. FENDER KETCHUP – WOOZIE (żółty smok na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Misja prosta, łatwa i... o, tak – przyjemna. Celem – bujać się po mieście z delikwentem na masce w taki sposób, by ów się ze strachu... pośmiał. Wybór poszczególnych manewrów pozostawiam tobie, CJ. Pamiętaj, że twój pasażer źle znosi duże prędkości, zawracanie na ręcznym, jazdę pod prąd i „insane stunt jump”. Możesz także przejechać spokojnie na lotnisko i tam sprawdzić, ile fabryka dała. Wystrzegaj się natomiast autostrady wokół miasta (automatycznie trzy gwiazdki i niewielkie szanse na pomyślne ukończenie tej misji) i czołówek z czymkolwiek, gdyż to może nieodwracalnie uszkodzić naszego drogiego pasażera.



65. EXPLOSIVE SITUATION – WOOZIE (żółty smok na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Jedź do kamieniołomu na zachód od miasta i... nie próbuj nawet zjeżdżać krętą drogą – po prostu zeskoocz samochodem na skróty. Już na dole pozostaw wrak i przesiądź się do ogromnej wywrotki. Masz około 2 minuty, by rozgnieść pod kołami wszystkie cztery skrzynie z dynamitem (jedną wiezie się na wózku widłowym) i podnieść je wszystkie.



Ucieczka z dynamitem jest dość trudna, ale dla wprawnego motocyklisty crossowego – nie pozbawiona swego uroku. Wskakuj na podstawione go sancheza i (koniecznie!) kieruj się strzałkami, skacząc po rampach i dachach. Jedź we wskazane miejsce, by oddać dynamit.

66. YOU'VE HAD YOUR CHIPS – WOOZIE (żółty smok na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 7/10

Jedź we wskazane miejsce i... nie, nawet nie próbuj skrytego podejścia. Zamiast tego uzbroj się w snajperkę lub któryś z karabinów i pojdźmy strzałem we wlew paliwa zniszczyć samochód przed wejściem do fabryki. Następnie przygotuj się na swój ulubiony manewr – przykucnięcie i przetoczenie, strzał, przetoczenie z powrotem. W ten sposób wyeliminuj większość strażników wewnątrz budynku. Następnie ostrożnie wejdź do środka i zniszcz – strzelając – wszystkie dziesięć maszyn.



Podczas ucieczki uważaj na spóźnione nieco wsparcie z pistoletami automatycznymi i strzelbami bojowymi.

68. INTENSIVE CARE – KEN ROSENBERG (K na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

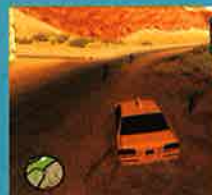
Po zakończeniu spotkania z Kenem jedź do szpitala, okaże się, że tu nic nigdy nie jest proste i że Johnny został przeniesiony. Kolejnym celem staną się więc ambulanse. Tych są trzy. Właściwy jest ten, którego ekipa, po „przytarcu” im wozu, nie zacznie walczyć. Uważaj przy tym, by nie zarysować zanadto drugiego lub trzeciego wozu (w nich może znajdować się nasz pacjent), gdyż musisz go przejechać i odstawić we wskazane miejsce. Po tym masz czas dla siebie.



67. DON PEYOTE – THE TRUTH (telefon)

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Jedź we wskazane miejsce. Następnie znajdź czteromiejscowy samochód (taksówka jest idealna, zwłaszcza gdy masz w niej nitro – bonus za misję taksówkarską) i nitruj w góry. Znajdź dwóch „podróżników” i zawiąż ich na Snake Farm. (W drodze możesz zatrzymać się, by chorujący mógł sobie ulżyć na poboczu.) Na miejscu rozwal całą rodzinę, zapobiegając tym samym późniejszemu pościgowi i... już spokojnie odstaw swych brytyjskich pasażerów do Caligula's Casino w Las Venturas.



69. THE MERT BUSINESS – KEN ROSENBERG (K na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Kolejna nuuuudna misja ze strzelaniem. Jedyną trudność stanowi Rosie ze swymi tendencjami do wchodzenia w celownik twój i przeciwników. Nie śpiesz się jednak, spokojnie turlaj się z lewa na prawo i Vice (City) versa i eliminuj przeciwników do ostatniego. A, jeszcze jedno – w rzezi ni po prawej znajdziesz kamizelę.



70. MADD DOGG - MADD DOGG**POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10**

Biegnij do wskazanej burackiej półciężarówki i zapakuj swój tyłek za kółko. Następnie wjedź w marker i... po odzyskaniu kontroli nad wozem nie ruszaj kierownicą, a jedynie operuj gazem i hamulcem tak, by paka samochodu znajdowała się zawsze dokładnie pod sylwetką Madd Dogga.

Po skoku (który, jak komentują gapie, ratuje jego wiarygodność i karierę) jedź powoli i spokojnie do szpitala.

**71. FREEFALL - KEN ROSENBERG (K na mapie)****POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10**

Jedź na lotnisko i zapakuj się do wskazanej awionetki. Następnie leć, przez cały czas nabierając wysokości, w kierunku swego celu. Masz może minutę, by znaleźć się nad nim, tj. w pozycji, gdy czubek trójkąta przestanie wskazywać w górę, a zacznie – w dół. Kontynuuj wznoszenie się, aż do chwili gdy zauważysz odrzutowiec zmierzający w kierunku Las Venturas. Dokonaj zwrotu i zajmij pozycję na jego szóstej. Teraz, pod warunkiem że masz przewagę wysokości, leć w jego kierunku, mierząc w znacznik.

Po wznowieniu akcji (My name is J. CJ.) rozwal wszystkich na pokładzie, włącznie z pilotem, i już jako CJ-001 leć do Las Venturas i wyląduj na lotnisku. Jeśli nie próbowałeś awioniki swego Learjeta – powinieś znajdować się dokładnie w osi pasa, więc wszystkim, co pozostało, jest zmniejszenie ciągu, wysunięcie podwozia i trzypunktowe lądowanie.

**71. FISH IN A BARREL - WOODIE****POZIOM TRUDNOŚCI: BRAK**

Filmik. Miłego oglądania.

72. MISAPPROPRIATION - G.R.A.S.H. (C na mapie)**POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10**

Misja bardzo trudna, wymagająca mnóstwa czasu, stalowych nerwów i pewnej ręki... Albo dość łatwa, pod warunkiem że podejdziesz do niej nieco niekonwencjonalnie, czyli po swojemu.

Tak czy inaczej jedź we wskazane miejsce i... nie próbuj wjeżdżać do puebla, w którym czekają agenci federalni. Zamiast tego skieruj się, wzdłuż krawędzi po lewej, w pobliże śmigłowców. Wsiądź z samochodu, uzbroj w coś mocnego (M16, AK47) i wyeliminuj czym prędzej oznaczony cel (przestrzelenie szyby w śmigłowcu, którym próbuje uciekać, JEST możliwe). Następnie zbij aktówkę i... ciesz się spokojną drogą powrotną do Las Venturas. Jeśli „pożyczyłeś” sobie śmigłowca, uważaj, by nie znaleźć się przypadkowo w przestrzeni powietrznej bazy wojskowej – 5 gwiazdek to troszkę za dużo, nawet jak na ciebie...

**74. HIGH NOON - G.R.A.S.H. (C na mapie)****POZIOM TRUDNOŚCI: 7/10**

Zadanie wyjątkowo niemiłe. Miły za to jest jego koniec – koniec Eddiego Pulaskiego, prawej ręki, by nie rzec – przydupasa, Tenpenny'ego. Doprowadzenie go do końca jednak wymaga większych niż zazwyczaj wysiłków...

Zacznij misję – po tych wszystkich filmikach wprowadzających – od... przestrzelenia jak największej liczby opon w samochodzie Pulaskiego. Jeśli się nie uda – jedź w ślad za nim rozglądając się bacznie w poszukiwaniu motocykla. Przesiądź się jak najszybciej na dwa kółka i jedź w ślad za celem zasypując go pociskami z pistoletu maszynowego (a, jak wiesz, i wobec wiadomo, z motocykla strzela się w przód). Przerobienie go we wrak zajmie naprawdę chwilę, ale jest pewne jak to, że nasz rodak, Pulaski, był nie tylko przydupasem, ale i dupkiem...

**75. SAINT MARK'S BISTRO - SALVATORE LIONE (K na mapie)****POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10**

Gotów na wizytę w Liberty City – mieście z Grand Theft Auto III? Jeśli tak – śmigaj na lotnisko, wskazuj w odrzutowiec i leć we wskazanym kierunku. Mam jednak także złą wiadomość – wizyta ograniczy się do wyczyszczenia z przeciwników Saint Mark's Bistro. To zaś, jak zwykle, sprowadza się do headshotów i turlania się po ziemi... Po wyeliminowaniu przeciwników – w samolocie i do domku(ów)!

**76. A HOME IN THE HILLS - WOODIE (ZŁOTY SMOK na mapie)****POZIOM TRUDNOŚCI: 6/10**

Czas do domu, CJ. Tego prawdziwego. Tego, w którym się wychowałeś. Tego, w którym urodziła się Kendl. Tego, w którym zginęła Mama... W Los Santos. Na Grove Street.

Wyskocz z samolotu, natychmiast otwórz spadochron i... podkul nogi, by skierować się lotem ślizgowym w przód. Twoim celem jest lądowisko śmigłowców na dachu posiadłości Madd Dogga. Następnie przykleknij na kolanko i okazjonalnie turlając się na boki eliminuj atakujących w żółtych bandanach. Następnie zbij kamizelę leżącą na dachu i ruszaj – przejdź się (a ogień szedł z nim...) po domu. Miej baczenie na wyświetlające się komunikaty i zaraz po tym, jak dowiesz się, że Big Poppa opuścił budynek – biegnij w ślad za nim. Jak się każe – znów masz pecha, bo podstawiony samochód to windsor – jeden z najgorzej trzymających się drogi wózków w całym San Andreas. Niestety, darowanemu Qn'ikowi nie dmucha się w kaszę, więc bierz, co dają – i śmigaj śladem Big Poppy. Zdevaluju w dowolny sposób (zalecamy drive-by) i... ciesz się znajomymi widokami Los Santos!



LOS SANTOS

A więc historia zatoczyła koło i znów jesteś, w Los Santos. Coś się jednak zmieniło. Ty. Wtedy byłeś nikim, teraz jesteś kimś. Nie zmieniło się jedno – lojalność w stosunku do rodziny i przyjaciół oraz palące pragnienie zemsty na tych, którzy im zagrażają. Na samej górze listy Tenpenney. Zaraz po nim Big Smoke... Do nich jednak – wierz mi – jeszcze długa droga... Uwaga: w trosce o dobrą kondycję psychofizyczną naszych drogiej Czytelników podnieśliśmy o oczko nasze oceny poziomu trudności we wszystkich misjach. Pamiętajcie też, że na poziomie trudności wpływ ma np. płynność wyświetlania grafiki i nie dźwiczcie się, że zadanie 2/10 na ledwie wyrabiającym sprzecznie nagłe zmienia się w 7/10. Innymi słowy: lepiej gorzej, ale lepiej. Jeszcze innymi słowy: lepiej brzydzicie, ale płynniej.

73. HOME COMING - CJ (CJ na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10



Podbierz uwolnionego w końcu Sweeta i zawieź go na Grove Street. Cała misja to niestety klasyczna turf war, czyli walka o terytorium. Miej więc to

na uwadze otwierając ogień do niewinnych, a przynajmniej bezbronnych dilerów...

77. VERTICAL BIRD - MIKE TORRENO (CJ na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Dowód na to, że symulatory lotnicze mogą być zabawne. Jedź do portu i wskazuj w motorówkę. Płynij nią we wskazane miejsce, w pobliżu celu jednak wskazuj do wody i żabką bądź kraulem pruj tam, gdzie cumuje lotniskowiec, na którego pokładzie znajduje się poszukiwana hydra, czyli lokalny odpowiednik samolotu typu VSTOL – Harriera.

Są dwie rzeczy, które musisz zrobić na pokładzie. Po pierwsze – znaleźć pomieszczenie kontrolne obrony przeciwlotniczej i wyłączyć wyrzutnie SAM. Po drugie – nie zginąć przy tym. Całą resztą, w tym wymogiem zachowania ciszy i spokoju, uzupełnie się nie przejmij – żołnierze giną tak samo jak wszyscy inni (a może nawet lepiej, gdyż są przecież w tym szkoleni). Po odnalezieniu pomieszczenia kontrolnego na dziobie wyjdź na pokład i biegnij na rufę. Tam, w hangarze pod pokładem, znajdziesz swoją nową zabawkę. Pilotowanie hy(bry)d(r)y nie jest łatwe, ale piekielnie satysfakcjonujące. Ze śmigłowca w samolot zmieniasz ją ustawiając skos dysz odrzutowych (NUM 2 i NUM 8). Do tego jest fantastycznie uzbrojona (ALT namierzasz, CTRL wystrzelujesz rakiety

samokierujące), co – nawiasem mówiąc – przyda się, gdy na ogonie pojawią się wraże samoloty. Po ich wyeliminowaniu (co – nawiasem mówiąc – jest aż zbyt łatwe) leć we wskazane miejsce i ustaw się – ponownie bawiąc się ciągiem – nad nowymi, tym razem morskimi celami. Te są nieuzbrojone, więc nie śpiesz się i poslij jeden po drugim wprost do Neptuna.



Wróć na swoje lotnisko i wyląduj. Skorzystaj z okazji i zbierz kamizelę ukrytą we wnętrzu jednego z kadłubów samolotów i... wskazuj w samolot, by z klasą wrócić do Los Santos.

A, jest coś jeszcze: odtąd na twoim lotnisku będą odradzać się hydry!

78. BEAT DOWN ON B-DUP - SWEET (S)

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Czas skopać dupę B-Dupowi (lub, jeśli wola, B-Dupie). Jedź do jego domu, następnie do zdobytego już niegdyś parku – centrum operacyjnego Ballas. Wywołaj kolejną wojnę gangów i eliminuj (pamiętasz numer ze środkiem mostu?) wszystkie trzy fale atakujących. Nie marnuj jednak czasu na świętowanie zwycięstwa, tylko pakuj się z powrotem do domu B-Dupy. Rozwal strażników wokół domu – uwaga: są niezli – i wejdź w marker. Nie martw się, nie musisz walczyć z samym bossem – zrobi to za ciebie ktoś inny, ktoś, po kim wcale byś tego się nie spodziewał...

82. GROVE 4 LIFE - SWEET (S)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Kolejne wojny gangów. Spójrzmy prawdzie w oczy – Rockstar koncertowo spieprzył zakończenie San Andreas... Nie gadasz się? Twoje prawo. Ale poczekaj na to, co nastąpi po Los Desperados...



83. CUT THROAT BUSINESS - CJ (CJ)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10



Sytuacja na wojnie zmienia się z każdą chwilą. Kiedyś pomagałeś OG Locowi pięć się w górę kosztem Madd Dogga – teraz, by pomóc Madd Doggowi, musisz wbić nóż w plecy OG

Loca. Swoją drogą – wspominałem już, że misje finałowe nie mają tej klasy, co wcześniejsze?...

Jedź we wskazane miejsce i... goń Jeffreya najpierw poduszkowcem, następnie go-kartem. Nie próbuj do niego strzelać – po prostu nie trać go z oczu aż do końca misji.

84. LOS DESPERADOS - CESAR (S)

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Zgarnij do wozu dwóch zielonych (namierz zioma w czymś zielonym i wciśnij G – jak 'go'). Następnie jedź, unikając jak ognia... ognia wybuchów, na Unity Station po ziomków Cesara. Zabierz komplet (twoi lubią uciekać z samochodu, co może spowodować konieczność kolejnego poboru) i śmigaj we wskazane miejsce – do centrum operacyjnego Vagos.

Reszta to klasyczna zabawa w kucano-turlano-strzelanego. Przedzieraj się przez kolejne fragmenty miejskiego poligonu i eliminuj kolejnych napastników. Bacz przy tym na tych najgroźniejszych – jeden z nich, dla przykładu, dorwał pancerzownicę! Kiedy ostatni z nich padnie brończąc obficie z okolic miejsca, w którym jeszcze przed chwilą znajdowała się jego głowa – misja zostanie zaliczona, a Cesar w swym nowym-starym domu będzie się cieszył nad wyraz urodzajną glebą.



89. PILOT - CJ (CJ)

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Cała trudność w tej misji polega na tym, by nie znaleźć się w pobliżu któregoś z eksplodujących samochodów bądź motocykli. Po dotarciu na Grove Street misja zakończy się pełnym sukcesem.



II. MISJE POBOCZNE

* ZERO RC

– dostępne po Wear Flowers in Your Hair (37)
Misję dla Zero rozpocznesz kupując za 30 tys. dolarów jego sklep nieopodal twojego garażu w San Fierro. Nagrodą za wykonanie wszystkich trzech jest dzienny dochód w wysokości 5 tys. dolarów ze sklepu ZERO RC.

01. AIR RAID – ZERO (Z)

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Banalnie prosta, pod warunkiem że potrafisz jednocześnie obserwować radar i celnie strzelać w atakujące modele. Kluczem do sukcesu w przypadku tego drugiego jest mierzenie nie w sam cel, lecz miejsce, w którym znajdzie się on za chwilę.



02. SUPPLY LINES – ZERO (Z)

POZIOM TRUDNOŚCI: 9/10



To nie żart, a jeśli nawet – to raczej ze strony twórców i bardzo ponury. Celem misji jest zniszczenie kurierów Berkley'a (na skuterze i w samochodach) przy użyciu... modelu

dwupłatowca z drugiej wojny światowej. Najprostszym sposobem jest, paradoksalnie, nie atak z powietrza, a ziemi, tj. wyładowanie, podkolanie do celu i dopiero wówczas użycie działek. Uwaga jednak na ogień przeciwników i... paliwo, które warto oszczędzać w drodze do celu NIE cisnąć przepustnicy. Po cudem wykonanej misji wyląduj na dachu budynku sklepu Zero.

03. NEW MODEL ARMY – ZERO (Z)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Tym razem model, którym kierujesz, to śmigłowiec. Już samo to sprawia, że misja jest prosta, łatwa i przyjemna... pod warunkiem że nie dasz się zdominować i zrobisz ją po swojemu. Zaczynaj od usunięcia przeciwników z planzsy. Podnieś bombę z bazy, przeniesz ją nad wrogi czołg, znieś czołg z powierzchni planzsy zrzucając bombę. Operację powtórz jeszcze dwukrotnie. Następnie podnieś deskę z bazy i utwórz z niej pomost w miejscu, w którym drogę przecina rozpadlina. Operację powtórz. Wreszcie usuwaj kolejne beczki blokujące drogę modelowi Zero. Catość, pod warunkiem że przyzwyczaisz się do sterowania śmigłowcem i nie będziesz regularnie haczył o niewidoczny dach – nie powinna sprawić ci większego problemu.



* CESAR VIALPANDO

Misje Cesara Vialpando dostępne stają się po przejściu Driving School oraz Yay Ka-Boom Boom (54), a także, by nie było zbyt łatwo, zakupieniu budynku Wang Cars nieopodal twojego garażu w San Fierro. Nagrodą jest przekształcenie Wang Cars w biznes generujący do 8 tys. dolarów dziennie.

01. ZERPING IN – CESAR (CJ)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Podążaj za wskaźnikami i dogoń uciekający samochód – zatrzymaj go wykonując P.I.T. maneuver, którego nauczyłeś się w szkole jazdy. Uwaga! przy tym, bygo za darmo nie porysować, gdyż będziesz jeszcze, ese, musiał nim wrócić do garażu!



02. BEST DRIVE – CESAR (CJ)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Jedź w ślad za Cesarem, starając się unikać kontaktu z elementami scenografii typu drzewa czy latarnie, a także ograniczyć do minimum spotkania z innymi aktorami tej sceny, w tym – przede wszystkim – policją.

03. CUSTOMS FAST TRACK – CESAR (CJ)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Jedź we wskazane miejsce i zajmij miejsce w dźwigu. Przenieś kolejne kontenery z pokładu na nabrzeże (mierząc względem cienia). Przy trzecim (zawsze) pojawi się konkurencja. Opuść dźwig (ENTER) i rozwal ich z broni palnej, nim oni rozwalą Cesara. Następnie wyskakuj w samochodzik i powoli, i ostrożnie (albo szybko i ostrożnie) jedź do garażu.



Uwaga: nagrodą za przejście Customs Fast Track jest dostęp do misji Import/Export, innymi słowy – całej góry łatwych pieniędzy.

04. PUNCTURE WOUNDS

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Jedź we wskazane miejsce i zajmij miejsce w wypaszonej w kolce cloverze. Następnie śmigaj śladem swego celu, wyprzedź go i... zrzuć kolce (LPM). Po wymianie (automatycznej) kół wróć swym nowym nabytkiem – przez Pay N Spray – do garażu w San Fierro.



04. END OF THE LINE – SWEET (S)

POZIOM TRUDNOŚCI: 8/10

Uwaga: dostęp do finałowej misji kampanii San Andreas wymaga kontrolowania przynajmniej 35% terytorium Los Santos. Oznacza to, że nim wreszcie dane ci będzie chwycić mocniej broń i ruszyć ostatecznie śladem Big Smoke'a i Tenpenny'ego – stoczysz około 10-15 wojen gangów. Te zaś, nie oszukujmy się, są nudne. Mówiłem, że zakończenie w San Andreas pozostawia niesmak, którego nie sposób zapomnieć!

Po rozpoczęciu misji jedź ze Sweetem we wskazany punkt. Na miejscu okaże się, że bramy do fabryki stuffu są zawarte naглуcho. Na szczęście w okolicy znajduje się transporter opancerzony policji, jakby stworzony do otwierania drzwi (wraz z kawałkiem ściany). Pożycz go więc sobie, nie bacz na sprzeciw prawomocnych właścicieli i wracaj do fabryczki. Rozwal mur i pakuj się do środka.

Część druga misji – długa i nudna – wymaga pokonywania trzech kolejnych pięter „dworu Big Smoke'a”. Strzeże go, naturalnie, cała armia ochroniarzy. Ci jednak, naturalnie, nie stanowią realnego zagrożenia, więc nie powinieneś mieć problemu, by – uzbrojony w doświadczenie i M4 – przedostać się na najwyższe piętro. Warto natomiast, byś pamiętał o dwóch rzeczach – na początku każdego z pięter znajduje się kamizela (tę pierwszą zachowaj – przyda się po walce), a drzwi uchylne otwierają się na moment po... wystrzeleniu w nie, więc wcale nie musisz pakować się do pomieszczenia, by eliminować kolejnych obrońców.

Część trzecia End of the Line to walka z samym Big Smoke'iem. Jest potwornie twardy i nawyrażniej ma kuloodporną głowę, niemniej powinieneś dać sobie radę. Pamiętaj jedynie, by użyć noktowizora (lub rozjaśnić monitor) i nie pozwolić zbliżyć się wsparciu w postaci ochroniarzy Big Smoke'a.

Po walce z Big Smoke'iem na miejscu zbrodni pojawi się nie kto inny jak oficer Tenpenny. Ten jednak, uciekając, uszkodzi maszyny fabryczki snów (a przynajmniej wizji) i budynek stanie w ogniu. To oznacza, że masz 7 minut na znalezienie się na dole, a to wcale nie będzie łatwe. To zaś dlatego, że na drodze przez wszystkie trzy piętra stawać ci będą nie tylko przeciwnicy, ale także ściany ognia. Najlepiej, gdybyś miał na koncie misje strażackie, gdyż wtedy jesteś odporny na ogień i możesz śmiało przez nie przechodzić. Jeśli nie – pozostaje ci zabawa z gaśnicą (bez obaw – znajdziesz ją), co – choćbyś nie wiem, jak się starał, zawsze oznacza stratę kilkunastu bezcennych sekund.

Po wydostaniu się z płonącego budynku wskazuj w samochód i ruszaj w ślad za samochodem strażackim, którym ucieka Tenpenny i... Sweet. Nie próbuj go dogonić – to niemożliwe aż do chwili, gdy na drabinie pojawi się gliniarz, próbujący zrzucić z niej Sweeta. Wtedy zbliż się na tyle, by bro mógł zeskoczyć do dołu.

Ostatnia część misji (tak, to już niemal koniec) to „celowniczek” – wal jak zwykle w kierowców i pojazdy (w tej kolejności), w motocykle i samochody (także w tej kolejności). Po ok. półtorę minuty Tenpenny straci panowanie nad kierownicą i... kto jest Da Man, CJ, jak nie ty?

* THE HEIST

Po dotarciu do Las Venturas i załączeniu związku z Triadami masz okazję dokonać skoku stulecia na kierowane przez Rosiego Caligula's Casino. Sam napad, jak każde przedsięwzięcie bardziej skomplikowane od wojny gangów, jednak wymaga solidnego przygotowania. To zajmie... pięć misji, wymagać będzie szpiegostwa przemysłowego, uwiedzenia krupierki, wdarcia się na teren bazy wojskowej, wykradzenia śmigłowca transportowego, zdobycia motocykli policyjnych i in. Jeśli więc nie masz ochoty na te wszystkie emocje i marne 100 tys. dolarów gotówką po robocie – nie czuj się źle – te misje nie są niezbędne, by ukończyć San Andreas.



03. DAM AND BAST - WOOZIE (Zielony dolar na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Jedź na lotnisko i wskakuj w doko... nevadę. Nabieraj wysokości, aż do chwili gdy złoty trójkąt zmieni się w kwadrat – i leć do niego. Po osiągnięciu celu wyskocz z samolotu, otwórz spadochron i manewruj tak, by wylądować w znaczniku lub przynajmniej jego okolicy. Nie przejmuj się rzekomymi konsekwencjami w przypadku użycia siły, tylko rozwalaj wszystkich strażników na swojej drodze. Umieść ładunki wybuchowe w odpowiednich miejscach i... wskakuj do wody i następnie w podstawowego reefera.

01. ARCHITECTURAL ESPIONAGE - WOOZIE (Zielony dolar na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Misja dostępna po Explosive Situation (65). Sprawdź, czy dysponujesz aparatem. Jeśli nie, zdobądź go terrorystą któregoś z turystów. Jedź we wskazane miejsce, ukryj broń i podjeżdż do paniąki w recepcji. Odpowiedz Y, N, Y na pytania. Idź schodami na górę, następnie we wskazane miejsce. Zniszcz wentylatory i sprintuj na górę machnąc fotkę planów budynku Caligula's Casino. Pozostaje jeszcze tylko przebić się – z użyciem siły – na dół, do samochodu, i dojechać, mimo czterogwiazdkowej „eskorty” policji, do garażu w budynku kasyna Wooziego.



02. KEY TO HER HEART - WOOZIE (Zielony dolar na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Jedź do Caligula's Casino, następnie – w ślad za krupierką. Trzymaj się w pewnej odległości, by jej nie wystraszyć. Kiedy dotrze do miejsca przeznaczenia – sex shopu – wejdź za nią i idź do kabiny zdobyć gimp suit. Wyjdź z sex shopu, zwierzak, i ponownie ruszaj śladem Millie. Na miejscu zaparkuj przed domem, zczekaj na jej kochasia i... rozwal mu teń. Zabierz dildo i pakuj się do domu.



Zdobycie karty magnetycznej pracownika Caligula's Casino wymaga zdobycia samej Millie. Na szczęście dysponując gimp suit to proste. Kup dom w okolicy i odwiedzaj ją w godzinach 14.00-18.00 i 2.00-10.00, by się ostro zabawić. Po dwóch razach Millie zadzwoni do ciebie, a jej dom stanie przed tobą otworem. Nic prostszego więc, jak wparować tam i przywłaszczyć sobie beczenną kartę.

04. COP WHEELS - WOOZIE (Zielony dolar na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Zdobądź cztery motocykle policyjne i ustaw je na packerze jeżdżącym po autostradzie wokół miasta. Pamiętaj, żeby nie zabijać gliniarzy, a co najwyżej ogłuszać ich, a także, że dużo szybciej dotrzesz do packera wyjeżdżając mu naprzeciw, a nie goniąc go wokół miasta.



05. UP, UP AND AWAY! - WOOZIE (Zielony dolar na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 7/10

Przed misją zakup M4 i – jeśli musisz – kamizelę. Już po jej rozpoczęciu jedź do bazy wojskowej i wbij się na jej teren. Śmigaj w lewo, w kierunku magazynu. Tu przykleknij i powoli oraz metodycznie eliminuj żołnierzyków wewnątrz. Następnie przywłaszcz sobie kamizelę i uzupełnij zdrowko korzystając z zapasów w magazynie – biegnij we wskazane miejsce, czyli na lądowisko śmigłowców. Nie daj ci jednak będzie dotrzeć tam w spokoju – zostaniesz zaatakowany – rekord! – przez dwa huntery. Na szczęście w pobliżu znajdziesz minugun, który szybko i pewnie przerobi je w szczęście złomiarzy.



Ostatnia część misji to lot leviathanem – śmigłowcem transportowym wyposażonym w elektromagnes. Leć i zgarnij vana, następnie podciągnij go pod brzuch śmigłowca, nabierz wysokości i leć na lotnisko w Verdant Meadows. Ustaw samochód we wskazanym miejscu i... ciesz się kolejnym nabytkiem swego lotniska – leviathanem.

06. BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S - WOOZIE (Zielony dolar na mapie)

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10

Jak na zwieńczenie całej serii zadań, dostępny po Saint Mark's Bistro (75), skok na sejf jest prosty i... nudny. Niestety, znów otrzymujemy misję w przyklekanie i strzelanie. Jedyna różnica to taka, że wskutek twych wcześniejszych działań na tamie jest ciemno i musisz używać noktowizora. W skrócie: przejdź przez drzwi używając karty Millie. Idź do pomieszczenia z agregatami i wrzuć granat gazowy w szyb wentylacyjną. Następnie, już po dotarciu do garażu, użyj wózka widłowego, by otworzyć drzwi (bez siły, bez siły, wystarczy NUM 8).

W drugiej części skoku osłaniaj sprzymierzeńców. Następnie zbierz ładunki wybuchowe i biegnij do pomieszczenia rezerwowych generatorów prądu. Wysadź je w powietrze i wracaj na dół, by zaatakować atakujących. Po odwróceniu Wooziego i spółki przebij się do windy.

Na dachu znajduje się spadochron. Zbierz go i nie bacząc na wytyczne zeskakuj z dachu, wyląduj gdziekolwiek na ulicy, „pożycz” jakiś samochód i grzej, ile fabryka dała, na przełaj przez pustynię, na lotnisko w Verdant Meadows. Nagroda to 100 tys. dolarów i satysfakcja ze zrobienia dumia z Salvatore'a.



III. Inne

Nie jest tajemnicą, że gry serii Grand Theft Auto (przynajmniej te trójwymiarowe) oferują znacznie, znacznie więcej niż tylko powiązaną fabularnie kampanię. Jednym z wielu powodów ich popularności jest to, że pozwalają bawić się na sposoby, jakich nie proponuje żaden inny tytuł! San Andreas zaś jest wyjątkowo nawet wśród innych GTA!



* MISJE ZAWODOWE

Misje zawodowe wymagają znalezienia odpowiedniego wehikulu i rozpoczęcia ich klawiszem F2. Dostępne zawody to:

TAXI DRIVER – znajdź dowolną taksówkę i zacznij wozić ludzi we wskazane przez nich miejsca. Szybkie i bezpieczne kursy premiowane są wysokimi napiwkami. Po 50 klientach (niekoniecznie pod rząd) wszystkie taksówki w grze wyposażone zostają w dopalacze NOS.

PARAMEDIC – uwaga: najłatwiej misje sanitariusza wykonać w niewielkim Angel Pines – miasteczku na zachód od Los Santos. Rozpoczynasz je zajmując miejsce w ambulansie. Ukończenie misji sanitariusza pozwala cieszyć się paskiem zdrowia o długości 150% pierwotnego.

VIGILANTE – znajdź dowolny pojazd policyjny (od motocykla po transporter opancerzony) i zajmij w nim miejsce. Przed tobą seria pościgów i prób ujęcia (nieszczęśliwie dla statystyk – ze skutkiem śmiertelnym). Ukończenie misji domorosłego policjanta pozwala cieszyć się paskiem kamizeli o długości 150% pierwotnego.

FIREFIGHTER – znajdź wóz strażacki i rozpocznij pracę jako strażak-amator. Bonusem za ukończenie misji strażackich jest odporność na ogień, bezcenna zwłaszcza w finale gry.

PIMPIN' – bycie, ekhm, alfonsem wymaga znalezienia samochodu o nazwie Broadway (sporo ich w północnej części Los Santos). Misje polegają na dowożeniu prostytutulek do klientów i następnie, w razie potrzeby, uspokajaniu tych co bardziej nerwowych (zwykle ze skutkiem śmiertelnym, ale co tam). Po 10 kompletnych zleceniach relacje z prostytutkami odwrócą się – tj. one będą płacić tobie. Nawiasem mówiąc – prostytutkę do samochodu zapraszasz wciskając Y w odpowiedzi na jej zaczepkę.

HOME INVASION – do misji zawodowych zaliczyć także można wtargnięcia na teren prywatny i zawłaszczenie mienia, innymi słowy: włamywanie do domów w celu kradzieży wartościowych przedmiotów. Te odbywać się mogą jedynie w nocy i przy użyciu furgonetki o nazwie boxville, zaparkowanej w pobliżu parku w Ganton w Los Santos bądź przy budynku „Hairy Plums Wholesale Fruit” w San Fierro. Same włamywania przypominają te opisane w misji Home Invasion i wymagają zakończenia akcji przed godziną 6.00 rano.

* RÓŻNE

(możliwie w kolejności realizacji)

BMX CHALLENGE – jedź do Glen Park w Los Santos i wskakuj na BMX-a. Jeśli twoje zdolności jazdy rowerem przekraczają 20% rozpocznesz wyścig z punktami kontrolnymi. Niestety, jedyną nagrodą za ukończenie jest satysfakcja.

LOWRIDER CHALLENGE – konkurs tańca... lowriderów identyczny z tym, jaki miałeś przyjemność wygrać w misji Cesar Vialpando. Okazję, by wygrać parę dolarów, znajdziesz wieczorami w pobliżu Unity Stadion w Los Santos.

LOS SANTOS COURIER – znajdź BMX-a stojącego przed sklepem pomiędzy dzielnicami Conference a City Hall i... zacznij rozwozić paczki we wskazane miejsca. Paczki rzucasz metodą drive-by. Nagroda – prócz rozwiniętych umiejętności jazdy rowerem – aż 10 tys. dolarów i... stały dzienny dochód (2 tys. dolarów) ze sklepu w Los Santos.

CHILIAD CHALLENGE – dostępna po Green Sabre (27), w godzinach 7.00-18.00. Znajdź rower górski na szczycie Mt. Chiliad zaparkowany w pobliżu dwóch wanów.

SAN FIERRO COURIER – znajdź freeway'a zaparkowanego przed Hippy Shopper w Hashbury. Nagroda – dołary ciężko zarobione w trakcie misji.

VALET PARKING – dostępna po 555 We Tip (38) Przebierz się w Valet Uniform i jedź do Vank Hoff Hotel, w którym znajdziesz znacznik aktywujący misję parkingowego. Ustawiaj kolejne samochody w podziemnym garażu hotelu. Staraj się nie uszkadzać parkowanych samochodów, by nie tracić bonusowych sekund i NIE zabijaj innych parkingowych. Po zaparkowaniu samochodu sprintuj z powrotem pod hotel. Nagrodą za zaliczenie wszystkich pięciu stopni zadania jest przejście kontroli nad Vank Hoff Hotel, który odąd będzie generować dziennie do 2 tys. dolarów.



NRG CHALLENGE – znajdź najszybszy motocykl w grze – NRG – w suchym doku nieopodal żurawia portowego w San Fierro. Cała reszta – jak w BMX Challenge w Los Santos. Uwaga: niełatwe!

FREIGHT TRAIN – przejmij kontrolę nad pociągiem na dowolnej stacji dowolnego miasta. Jedź z prędkością nieprzekraczającą 44 mil na godzinę, hamowanie zaczynaj w okolicy 280 jednostek od stacji docelowej. Po zakończeniu pierwszego poziomu wysiądź z pociągu



i wsiądź do niego z powrotem. Nagroda – 50 tys. dolarów.

TRUCKING

Uwaga: dostępna po Tanker Commander (29a), aby ukończyć wszystkie osiem, niezbędny jest dostęp do Las Venturas. Nagroda – jednorazowe 10 tys. dolarów oraz zdobycie kontroli nad RS Haul generującym 2 tys. dolarów dziennie.

AMMUNATION CHALLENGE – dobry sposób, by szybko podnieść zdolność strzelania bronią czterech (ostatecznie) grup – pistoletów, pistoletów maszynowych, strzelb, karabinów maszynowych.

LAS VENTURAS COURIER – misje „donosielskie” za pomocą faggio zaparkowanego przy Burger Shot w Redsands East.

QUARRY MISSIONS – siedem misji dla miłośników ciężkiego sprzętu budowlanego. Stają się dostępne po Explosive Situation (65). Nagroda: 10 tys. dolarów oraz przejście kontroli nad Hunter Quarry (2 tys. dziennie), a także gwarancja dumpera i dozera na dnie kamieniołomu.

WYŚCIGI

W każdym z miast, a także na wsi i pustyni znaleźć można miejsce oznaczone szachownicą, aktywujące niełatwe wyścigi uliczne. Do tego istnieje dodatkowa konkurencja w postaci Las Venturas Airport Checkpoints, dostępna na lotnisku w Las Venturas. Nagroda za ukończenie wszystkich – okrągły MILION dolarów!



IMPORT/EXPORT CARNE

Po przejściu Customs Fast Track, jednej z misji Cesara, w dokach San Fierro otwiera się możliwość „eksportu używanych samochodów”. Listy są trzy, w nawiasie cena w tys. dolarów.

Lista 1:

Patriot (40)
Sanchez (10)
Stretch (40)
Feltzer (35)
Remington (30)
Buffalo (35)
Sentinel (35)
Infernus (95)
Camper (26)
Admiral (35)

Lista 2:

Slamvan (19)
Blista Compact (35)
Stafford (35)
Sabre (19)
FCR-900 (10)
Cheetah (105)
Rancher (40)
Stallion (19)
Tanker (35)
Comet (45)

Lista 3:

Blade (19)
Freeway (10)
Mesa (25)
ZR-350 (45)
Euros (35)
Banshee (45)
Super GT (105)
Journey (22)
Huntley (40)

SZKOŁY

DRIVING SCHOOL znajdziesz w Doherty w San Fierro. Za brąz otrzymasz dostęp do supergt (zaparkowany przed szkołą), za srebro – bulleta, za złoto – hotknife'a.

BOATING SCHOOL mieści się w Bayside Marina na północ od San Fierro. Nagrody: za brąz – marquis, za srebro – squallo, za złoto – jetmax.

FLYING SCHOOL na lotnisku w Verdant Meadows pomiędzy San Fierro a Las Venturas. Nagrody: za brąz – rustler, za srebro – stuntplane, za złoto – hunter.

BIKING SCHOOL znajdziesz na południe od stadionu w Las Venturas. Nagrody: za brąz – freeway, za srebro – FCR-900, za złoto – NRG-500.

W LOS SANTOS

Co jeszcze możesz? Obstawiać zakładki konne (metoda ta sama, co u Woziego w Las Venturas, a wygrać ponoć jest łatwiej). Off Track Betting znajdziesz m.in. w Downtown Los Santos. A także w kosza, poola i... gry wideo. I zapewne jeszcze wiele, wiele innych rzeczy!...

* KURIERZY BIG SMOKE'A

Zarobić można także dzięki dwóm misjom z kurierami Big Smoke'a. Te dostępne są w każdy poniedziałek, środę, piątek i sobotę czasu gry, od momentu pojawienia się w San Fierro po misję Yay Ka-Boom Boom (54) realizowaną dla Woziego. Uwaga: misje te nie są niezbędne do 100% ukończenia gry.

BIG SMOKE'S CASH - CESAR (TELEFON)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10



Co poniedziałek i co piątek czasu gry z Los Santos wyruszają kurierzy z pieniędzmi pochodzącymi ze sprzedaży produktów z fabryczki Big Smoke'a. Jadą patriotem autostradą przebiegającą obok Angel Pine, w kierunku Pier 69 w San Fierro. Staranowani gubią paczki z pieniędzmi – tych jest sześć – o łącznej wartości 2000 dolarów.

YAY COURIER - CESAR (TELEFON)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Co środę i sobotę czasu gry z San Fierro wyrusza pojedynczy kurier z San Fierro. Zabij go jak najszybciej i zbierz plecak.

DZIEWCZYNY

Na koniec obiecałem tajemnice dziewczyn, a ściślej – potencjalnych partnerek łóżkowych CJ-a. Jest ich w San Andreas sześć. Pierwszą z nich dostajesz automatycznie – to uratowana z pożaru w Burning Desire (22) Denise Robinson. Ta umawiać się będzie z tobą zawsze (bo to łatwa, zła kobieta jest). Dość łatwo także uwieść ostatnią potencjalną partnerkę – Millie Perkins. Jej do szczęścia wystarczy jedynie gimp suit i monsturalne dildo.

Inne jednak – typowe dla kobiet – mogą nierzadko odmawiać spotykania się z tobą, ale mówiąc już o „zaproszeniu na kawę”. Odpowiedź na pytanie, dlaczego tak jest – jest prosta – nie podobasz się im. Odpowiedź na pytanie, jak zmienić ten stan rzeczy, jest bardziej skomplikowana. Twój sex appeal zwiększasz lub zmniejszasz poprzez ubrania i tatuaże. Największy wpływ zdaje się mieć jednak wygląd.

Katie Zhan – pielęgniarka, znaleźć ją można w The Avispa Country Club w San Fierro (ćwicz Tai Chi); lubi umięśnionych. Helena Wankstein – mieszka w Blueberry, Red County; lubi szczupłych. Michelle Cannes – mechanik w Driving School w San Fierro; lubi dużych (mięśnie i tuszcz). Barbara Schternwart – policjantka z El Quebrados; lubi tłustych.

* ARENAS

Dostępne są także konkurencje w budynkach Aren w każdym z trzech głównych miast San Andreas.

W Los Santos jest to 8-track, czyli 12 okrążeń bez pit-stopu, samochodem wirującym jak bąk przy każdym poruszeniu kierownicą, ale z ciekawymi nagrodami:

W San Fierro czeka Blood Bowl, czyli destruction derby uzupełnione bronią palną. Nagrodą za zwycięstwo jest 10 tys. dolarów i bloodring banger.

W Las Venturas dostępne są dwie dyscypliny. W poniedziałki i środy na chętnych czeka dirt track, czyli wyścigi sanchezów (z nagrodą w wysokości 25 tys. dolarów). Przez resztę tygodnia natomiast można poprobować swych sił w kickstart, czyli jeździe precyzyjnej na czas sanchezem. Tu nagrodą jest... dune pojawiająca się na zewnątrz. [COA]





Zawarte tu opinie są tylko i wyłącznie poglądami autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA.

KHEDRON (KHEDRON@ORPL) | PODKRĘCAMY KOMPUTER

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

Po artykule o tanim pececie dla gracza dostałem wiele e-maili z prośbami o umieszczenie w NDSN informacji o tym, jak podkręcać poszczególne zespoły komputera. A jako że klient nasz pan – dziś kilka podstawowych rad na ten temat. Z góry zastrzegam – wszystko to robicie na własną odpowiedzialność i ani ja sam, ani redakcja nie ponosimy żadnej odpowiedzialności za ewentualne uszkodzenia sprzętu. Nieumiejętne przetaktowanie, złe chłodzenie czy nawet niewłaściwe ustawienie komputera może spowodować jego uszkodzenie.

Po ukazaniu się wyżej wspomnianej części NDSN kilka osób dostrzegło istniejącą podobno sprzeczność między jego treścią a NDSN sprzed kilkunastu miesięcy, w którym pisałem, że podkręcanie nie ma sensu. Wydawało mi się, że nie będzie żadnych wątpliwości co do tego, iż każdy artykuł jest zamkniętym odcinkiem i zawarte w nim opinie odnoszą się do konkretnego opisywanego w nim sprzętu. Zaznaczam to zawsze bardzo wyraźnie, ale i tego niektórym widać za mało.

Podkręcać, czy nie?

Dla pewności zatem wyjaśnię dziś wszystko jeszcze raz. Każdy układ jest inny i nie ma żadnej gwarancji, czy da się on podkręcić o 5, czy o 50 procent. Oczywiście istnieją serie bardziej i mniej podatne na overclocking, nie spodziewajcie się jednak, że podam wam jakąkolwiek związaną z jego stopniem żelazną regułę. Radeona 9800Pro można podkręcić od kilku do kilkunastu procent, ale uzyskany w ten sposób zysk wydajności nie będzie zbyt duży, a wzrost emisji ciepła może być szkodliwy dla układu. W tej sytuacji sens dokonywania na nim takich zabiegów jest raczej niewielki i może mieć znacznie co najwyżej sportowe, gdyż w grach różnicę nie dostrzeżecie. Właściciel dobrego GF6600 przy odrobinie szczęścia podniesie jego wydajność nawet o 100 procent i to bez szczególnego ryzyka, a to już gra naprawdę warta nie tylko świeczki, ale i czasem wielu dziesiątek fps. To po prostu zwykła konsekwencja faktu, że GF6600 i GF6600GT to w zasadzie te same układy, których megaherce określane są przez BIOS karty, a nie jej rzeczywiste możliwości. Produkcja dwóch różnych, a tak podobnych chipów po prostu nikomu by się nie opłacała.

Nieco inaczej jest w przypadku procesorów. Tutaj w miarę produkcji wciąż udoskonala się jej proces technologiczny. Stąd na początku jedne układy są w stanie osiągnąć np. 1600 MHz, a inne, mniej liczne, 2200 MHz. W miarę czasu podnosi się ich ogólna jakość i sprawność tak, że w końcu szybkość jest określana przez zablokowany mnożnik i ustawienie FSB. Najjaskrawszym przykładem były ostatnie Athlony XP, z których niemal każdy mógł już pracować z szybkością charakterystyczną dla drogiego 3200+, a część (Bartony 2500+ Mobile) nawet znacznie szybciej.

Pierwsze kroki

Zanim zaczniemy odkrywać rezerwy mocy komputera, wypada jak najlepiej zabezpieczyć się przed jego uszkodzeniem. Najważniejsze to nie dopuszczenie do przegrzania układów. Należy zapewnić im odpowiednie chłodzenie. To

standardowe nie zawsze wystarcza. W przypadku procesora nie ma z tym żadnego problemu. Jeżeli BOX-owy cooler nie poradzi sobie z rozproszeniem ciepła, można go zmienić na inny, np. jeden z opisywanych w ostatnich CDA. Przed zakupem musicie sprawdzić, czy wybrany model pasuje do waszego procesora i da się zamontować na płycie głównej. Koniecznie włączcie również w BIOS-ie funkcję wyłączającą komputer po przekroczeniu bezpiecznej dla danego procesora temperatury.

Chłodzenie kart graficznych zazwyczaj wystarcza do ich dość mocnego przetaktowania. Ich ewentualna wymiana bywa bardziej kłopotliwa niż w przypadku procesora i może pozostawić ślady, co w razie uszkodzenia karty posłuży sprzedawcy jako podstawa do unieważnienia gwarancji. Radziłbym więc wybierać modele, których zestawy chłodzące dysponują odpowiednim zapasem mocy tak, aby ich wymiana nie była konieczna. Często temperaturę zmniejsza również zdjęcie ścianek obudowy, ale to rozwiązanie raczej tymczasowe, dość kłopotliwe i zwiększające poziom hałasu.

Podczas testów ustawień nie wychodźcie z pokoju i nie spuszczać komputera z oka. W przypadku wystąpienia jakichkolwiek objawów przegrzania natychmiast go wyłączcie, odczekajcie kilka minut, a następnie przywróćcie ustawienia fabryczne. Objawy to np. zmniejszenie wydajności, zawieszenie się systemu czy wystąpienie artefaktów. Artefakty są błędami w wyświetlaniu obrazu – czarne lub kolorowe punkty, linie czy też większe jego fragmenty. Zapach spalenizny i dym wydobywające się z obudowy jednoznacznie świadczą, że przekroczyliśmy granicę wytrzymałości któregoś z podzespołów...

Wszelkie zmiany koniecznie należy wprowadzać stopniowo, najlepiej zwiększając częstotliwość co 5 MHz. Po każdej zmianie solidnie testujemy cały system, najlepiej nowymi benchmarkami i dłuższym obciążeniem w wymagających grach. Jeżeli nie pojawi się nic niepokojącego, możemy wykonać kolejny kro-



czek i... zaczynamy testy od początku. Zdaje sobie sprawę, że tego typu postępowanie może wydłużyć proces poszukiwania maksymalnej wydajności nawet do kilku dni, ale za to ryzyko uszkodzenia sprzętu będzie minimalne, nawet dla mało doświadczonego użytkownika.

Procesory

W przypadku procesorów sytuacja jest dość klarowna – im wyższy zegar w odniesieniu do całej serii, tym niższe możliwości podkręcania. Należy się zastanowić, czy jest jakikolwiek sens przestawiania np. P4 3.2 GHz na 3.4 GHz lub Athlona 64 3200+ na ustawienia 3500+. Według mnie, nie warto tego robić, gdyż przyrost wydajności w grach i tak będzie nieodczuwalny. Inaczej sytuacja przedstawia się w przypadku układów, takich jak słabsze z Celeronów, Semprony czy Athlony XP.

Najłatwiejszym, a przy tym najskuteczniejszym sposobem podkręcenia jest zwiększenie częstotliwości FSB. Zmiany tej dokonujemy bezpośrednio w BIOS-ie komputera. Niestety ma ona swoje wady. Bardzo ważna jest w takim przypadku jakość pamięci RAM – aby uzyskać jej synchroniczną pracę z FSB, musi ona dysponować odpowiednim zapasem mocy. Oczywiście istnieje również możliwość wymuszenia jej pracy z niższym taktowaniem, ale taki zabieg odbije się fatalnie na ogólnej jakości komputera i skutecznie zniszczy efekty podkręcania.

Problem ten nie występuje w przypadku podniesienia mnożnika, ale we współczesnych procesorach jest on zazwyczaj zablokowany na jednej właściwej wartości. Serie układów z odblokowanym mnożnikiem zdarzają się rzadko i stanowią bardzo łakomy kąsek dla overclockerów. Powinniście również wiedzieć, że podniesienie częstotliwości pracy procesora o 100 czy 200 MHz za pomocą mnożnika nie da w zasadzie żadnych zauważalnych efektów, z wyjątkiem wydłużenia się słupków w benchmarkach takich jak Sandra.

Możliwe jest również podkręcanie poprzez zastosowanie obu tych metod równocześnie. Dodatkowo zdarzają się przypadki, gdy mnożnik zablokowany jest jedynie „w górę”. Wówczas można obniżyć jego wartość i jednocześnie zwiększyć FSB, co daje czasem dość dobre efekty.

Po dojściu do granicy możliwości procesora odważniejsi z overclockerów mogą się pokusić o nieznaczne podniesienie napięcia jego rdzenia. Taki zabieg wiąże się już ze znacznym zwiększeniem emisji ciepła i niegłównie wymaga zmiany coolera. Podobnie jak w przypadku FSB, tak tej zmiany dokonujemy z poziomu BIOS-u.

Jeszcze raz przypomnę o stałym monitorowaniu temperatury procesora i zwracaniu uwagi na objawy jej wzrostu. W tekście świadomie nie umieszczałem ani granicznych wartości temperatur dla odpowiednich procesorów, ani też maksymalnych napięć – te wartości musicie zdobyć sami. Jestem przekonany, że wraz z ich poszukiwaniem zdobędziecie również wiele innych informacji, których w NDSN z braku miejsca umieścić się nie da. Temat podkręcania jest tak obszerny, że nawet po zajęciu całego numeru CDA pozostałoby jeszcze wiele niewyjaśnionych spraw...

Karty

Zwiększenie częstotliwości pracy kart graficznych jest nieco bardziej skomplikowane. Niemal zawsze należy podnieść nie tylko częstotliwość pracy układu graficznego, ale również pamięci, co w tym przypadku odbywa się oddzielnie. Dokonujemy tego za pomocą specjalnych aplikacji dostarczanych przez producenta wraz z kartą graficzną, darmowych i wcale nie

Wszystkie podane liczby mają charakter szacunkowy.

gorszych od komercyjnych programów, takich jak ATI Tool czy ATI Tray Tools, lub bezpośrednio w sterownikach w przypadku kart Nvidii.

Niestety, odpowiednia zakładka w sterownikach jest standardowo ukryta i aby ją odsłonić, musimy dokonać niewielkiej modyfikacji rejestru. Uruchamiamy edytor rejestru (wpisując polecenie „regedit” w oknie „uruchom”). Odszukujemy w rejestrze klucz – HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak i dodajemy wartość Dword o nazwie CoolBits, a następnie ustawiamy ją na „3”. Po tym zabiegu w sterownikach karty pojawi się zakładka pozwalająca na zmianę częstotliwości rdzenia i pamięci karty. Zwiększenia wartości dokonujemy, podobnie jak w przypadku procesorów, stopniowo, sprawdzając dokładnie każde z nich.

Znacznie łatwiej proces ten przebiega w przypadku użycia **oprogramowania dostarczanego przez producenta**. Zazwyczaj znajduje się tam opcja automatycznego wyszukiwania najwyższych bezpiecznych częstotliwości. Po jej użyciu cały proces podkręcania karty przebiegnie automatycznie. Wprawdzie i w sterownikach mamy podobną funkcję, ale jej działanie wymaga czasem przeprowadzenia korekty. ATI przewidziało podobnej funkcji u siebie, ale za to z podkręcaniem kart tej firmy dobrze

radzą sobie wymienione wyżej programy. W obu mamy możliwość dodania megaherców na dwa sposoby – ręcznie lub automatycznie. Do zmiany służą dwa suwaki, jeden steruje rdzeniem, a drugi pamięcią. Jeżeli nie chcemy ryzykować przesadzenia z ustawieniami, możemy skorzystać z przycisków „Find Max GPU/Mem”. Wówczas program sam zacznie zwiększać częstotliwość wybranego elementu, a nawet co jakiś czas testować stabilność karty. Po osiągnięciu maksymalnych wartości proces zostanie przerwany.

Zamiana BIOS-u

Jeżeli mamy szczęście, nasza karta osiągnie nawet częstotliwości pracy właściwe dla wyższego, ale identycznego technologicznie modelu. Po dokładnym sprawdzeniu jej stabilności (najlepiej podczas co najmniej tygodni bardzo intensywnego grania) można się pokusić o wymianę BIOS-u karty na ten z lepszej wersji. Pozwoli jej to na uzyskanie wyższych częstotliwości bez stosowania jakichkolwiek więcej sztuczek czy programów do podkręcania. W ten sposób zmniejszamy obciążenia systemu i zwiększamy stabilność uzyskanych efektów.

Co podkręcać?

Procesory, które warto podkręcić, wymieniliśmy wyżej. Pamiętać jeszcze trzeba o dobrej plycie głównej i zasilaczu. Niestety zawsze można trafić na egzemplarz, który nie da się

przetaktować w większym stopniu.

Z kart graficznych bardzo podatne na takie zabiegi są GF6600 i Radeon9550. W pierwszej możliwe jest zazwyczaj uzyskanie ponad 500 MHz prędkości rdzenia i ponad 700 pamięci (czasem znacznie więcej). W przypadku Radeona zdarzają się karty pracujące bez problemu z ustawieniami charakterystycznymi dla R9600Pro, a nawet XT! Podatne na overlocking, choć w mniejszym stopniu, są również GF5900XT, GF6800GT (lepsze egzemplarze pracują przy wartościach modelu Ultra), Radeon X800Pro i X800XL.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby spróbować podkręcić i inne modele kart, ale w ich przypadku efekty nie będą już tak spektakularne.

Ekonomia podkręcania

Mimo że overlocking daje czasem znakomite efekty, nie zawsze jest ekonomicznie uzasadniony. Zamiana – na przykład – płyty Asusa czy Gigabyte'a na DFI tylko po to, aby uzyskać kilka megaherców więcej, to raczej kiepski pomysł. Podobnie kupowanie najtańszego Celerona i drogiego coolera, gdyż za tę cenę możemy kupić znacznie wydajniejszy procesor, który bez podkręcania da podobną, a nawet większą moc i w dodatku odbędzie się to bez żadnego ryzyka. Gdybyśmy mieli kupować kartę graficzną i dedykowany do niej oddzielny zestaw chłodzący, warto się zastanowić, czy za tę cenę nie dostaniemy już jej wyższego modelu.

Zawarte tutaj wskazówki są wystarczające dla nieco bardziej zorientowanych użytkowników komputerów, aby bez większego problemu wydobyć z blaszaków ukryte w nich pokłady mocy. Pozostali powinni wstrzymać się z eksperymentami albo skorzystać z pomocy doświadczonych kolegów.

To wszystko na dziś – do zobaczenia za miesiąc! (CDA)

NIE KAŻDY ANIOŁ JEST DOBRY – TEN CHCE ZNISZCZYĆ LUDZKĄ RASĘ. CZY NIC NIE POTRAFI GO ZATRZYMAĆ? PRZEKONAJ SIĘ, JAKA CZEKA NAS PRZYSZŁOŚĆ. JUŻ WE WRZEŚNIU NA KANAŁE HYPER GRATKA DLA MIŁOŚNIKÓW ANIME – SERIAL „NEON GENESIS EVANGELION PLATINUM” W SPECJALNEJ WERSJI. ZOBACZ, SKĄD CZERPALI INSPIRACJĘ TWÓRCY KULTOWEJ GRY WIDEO.

OKO W OKO Z ANIOŁEM



rozrywka

HYPER

Testujemy cztery programy: dwa to komunikatory globalne, a dwa o zasięgu krajowym.

EUGENIUSZ SIEKIERA | ZOBACZ TWARZ SWOJEGO ROZMÓWCY

VIDEO ROZMOWY

Są takie programy, bez których życie współczesnego internauty byłoby nie do zniesienia. Przesadam oczywiście, ale któż z niewolników naszych krajowych łączy nie ma zainstalowanego u siebie chociażby jednego komunikatora? (*)

Jest ich wiele, twórcy prześcigają się w nieustannym ich ulepszaniu i dodawaniu nowych interesujących funkcji oraz możliwości. Również na naszym skromnym rodzimym polku doczekaliśmy się kilku dobrych programów służących do rozmów ze znajomymi, więc nawet najbardziej wybredny użytkownik znajdzie coś dla siebie. Sam używałem od samego początku tylko i wyłącznie gadulca, który wydawał mi się na tyle uniwersalny, że nie widziałem sensu ani potrzeby instalowania czegośkolwiek innego. Jednak gdy dostałem bojowe zadanie opisanie tego, jak sprawdzają się wideokonferencje w tego typu programach, okazało się, że to po prostu GG wcale takie doskonałe nie jest, gdyż po prostu... nie oferuje takiej opcji.

wytężnymi wynikającymi głównie z własnego widzimisię. Przede wszystkim zależało mi na opisanie komunikatorów powszechnie znanych, zrzeszających tysiące, a nawet miliony użytkowników. Po drugie, chciałem, by opcja przesyłania obrazu wideo była możliwa w wersji podstawowej programu, bez potrzeby instalowania dodatkowych wtyczek. I wreszcie po trzecie – odrzucałem z góry wszelkie multikomunikatory, których głównym celem jest jedynie łączenie wielu sieci jednocześnie (jak np. Miranda IM, Konnekt czy AQQ).

Reasumując, przetestowałem 4 programy – i by sprawiedliwości stało się zadość, 2 z nich to komunikatory globalne, a 2 o zasięgu krajowym (tzn. zrzeszające głównie użytkowników z Polski). Rzecz jasna, wziąłem pod lupę ich najnowsze dostępne w chwili pisania tego tekstu wersje.

TLEN (v. 5.23.6.3)

Tlen to jeden z prężniej rozwijających się komunikatorów na naszym rodzimym rynku. To zarazem chyba najlepszy polski program tego typu – przemawia za tym olbrzymia liczba opcji, funkcjonalność i banalna obsługa. Wraz z wersją 4.50 pojawiła się możliwość prowadzenia rozmów wideo, a w wersjach późniejszych usługę tę poszerzano o kolejne funkcje i udogodnienia. Co prawda, liczba użytkowników aplikacji Tlen jest znacznie mniejsza w stosunku do największego giganta na naszym rynku – Gadu-Gadu, jednak korzystając z tego pierwszego mamy również dostęp do listy użytkowników GG, więc największa przewaga konkurenta przestaje mieć w tym momencie znaczenie.

Opcja wyszukiwania nowych ludzi jest w Tlenie bardzo rozbudowana, a co za tym idzie – mamy tu dostęp do szeregu kryteriów, wg których program wyszuka nam potencjalnych rozmówców. Jest również wyszczególnienie dotyczące rozmów wideo, tak więc bez problemu możemy uzyskać od razu listę osób używających kamerki internetowej i/lub mikrofonu.

OK, mamy upatrzoną ofiarę, pora więc na rozmowę. Mamy trzy możliwości – tylko przesyłamy obraz, tylko odbieramy lub jedno i drugie jednocześnie. Oczywiście zagadnięta

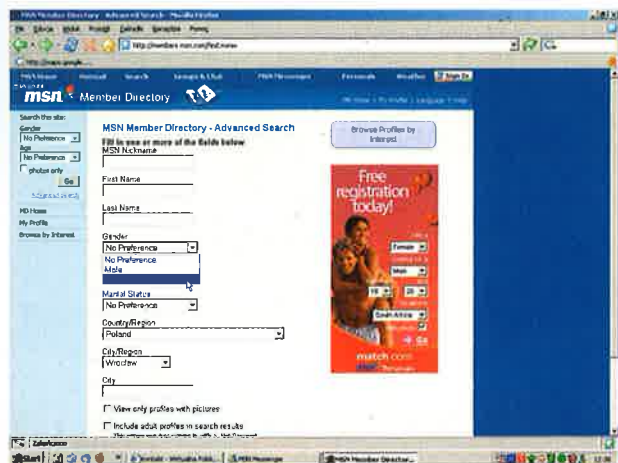
przez nas osoba musi wyrazić zgodę na to, byśmy oglądali ją np. o 8 rano w papilotach na głowie. :) W przeciwnym razie wyświetla się nam informacja o odmowie. Jeśli chodzi o niezawodność programu, jest z tym niestety różnie. Przez kilka dni testów zdarzało się, że mimo zgody drugiej strony na przestanie obrazu, połączenie okazało się niemożliwe, zaś w okienku pojawił się stosowny komunikat: „Nie można ustanowić bezpośredniego połączenia”. Jeśli pominąć te drobne wpadki, większych zastrzeżeń nie mam. Wszystko jest wygodne, proste i intuicyjne. Jeśli mamy taki kaprys, możemy w dowolnym momencie rozmowy zmienić rozmian odbieranego i wysyłanego obrazu. Dużym plusem jest również spora liczba użytkowników korzystająca z kamerki. Dzięki czemu nie ma większych problemów ze znalezieniem chętnych do rozmowy osób.

WPKONTAKT (v.3.1.2)

WPKontakt na tle przetestowanych przeze mnie konkurentów prezentuje się słabo. Jednym z jego największych atutów jest to, że po zainstalowaniu odpowiedniej nakładki program będzie dla nas czytał przychodzące wiadomości. To nas akurat w tym momencie średnio interesuje – dużo istotniejszą informacją jest fakt, że po zainstalowaniu WPKontakt otrzymujemy automatycznie dostęp do bazy użytkowników GG i ICQ.

Instalacja i konfiguracja programu nie nastręcza żadnych trudności. Później zaczynają się schody. Na jednym z redakcyjnych kompów program odpalił bez żadnego problemu, na drugim zaś nie potrafił się połączyć z serwerem, mimo takich samych ustawień na obydwu stanowiskach. Jakikolwiek ich zmiany również nic nie dały.

Od samego początku mamy możliwość wyszukiwania osób korzystających z rozmów wideo, jednak jest ich, porównując np. do programu Tlen, relatywnie mało. Jeśli jednak już kogoś znajdziemy, możemy natrafić na kolejne przeszkody. Mimo licznych prób, z nikim nie udało mi się nawiązać połączenia wideo. Z ciekawości zajrzałem na forum programu i okazało się, że nie jestem w moich problemach odosobniony.



Wyszukiwarka ludzi w MSN Messenger. Otwiera się w oknie przeglądarki internetowej. Nie przypadła mi zbytnio do gustu.

Poniższy tekst jest pisany z punktu widzenia laika, więc nie liczę na pseudonaukowy żargon i fachowe porady na temat przesyłania obrazu. Skupiłem się tutaj na podstawach: opisanie funkcjonalności danego programu w zakresie używania kamerki i prostocie obsługi.

Jak już wspominałem, Gadu-Gadu odpadło w przedbiegach, podobnie jak większość rywali. Na placu boju pozostali nieliczni z tego względu, że kierowałem się w wyborze ścisłymi

Doczekaliśmy się kilku dobrych programów służących do rozmów wideo, więc każdy znajdzie coś dla siebie.

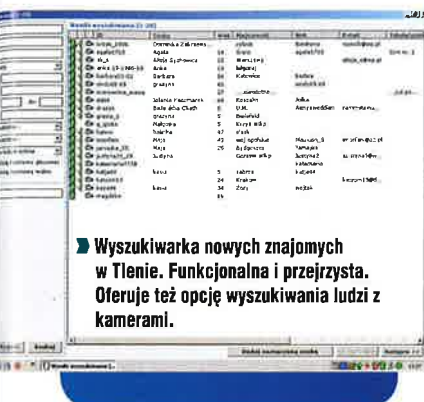
RECENZJE

Zwisy, brak połączeń, zielony obraz – to najczęstsze ze zgłaszanych awarii. Może inne funkcje WPK działają bez zarzutu, ale póki co opcja rozmów z wykorzystaniem kamerek jest niedopracowana.

Jeśli interesuje Cię tylko i wyłącznie zasięg globalny i rozmowa z ludźmi z całego świata, a do tego masz kamerkę internetową, warto zainteresować się jednym z dwóch programów opisanych poniżej. Na pierwszy ogień weźmy Messengera.

MSN MESSENGER (v.7.0)

Sama instalacja nie przysparza żadnych trudności, choć pamiętać należy, że by móc logować się w Messengerze, wymagane jest posiadanie bezpłatnego konta e-mail na Hotmailu lub MSN, ewentualnie możemy również zarejestrować własny stary adres w usłudze Passport.



Wyszukiwarka nowych znajomych w Tlenie. Funkcjonalna i przejrzysta. Oferuje też opcję wyszukiwania ludzi z kamerami.

System wyszukiwania nowych rozmówców jest dość upierdliwy, bo odbywa się w oknie przeglądarki internetowej, co przy słabych łączach może zaowocować irytującymi przestojami. Z drugiej strony, słabe łącza w ogóle wykluczają sensowną wideokonferencję (chyba że interesuje nas pokaz slajdów). Wracamy jednak do adresu – niestety nie udało mi się znaleźć opcji wyszukiwania z uwzględnieniem osób posiadających kamerę internetową.

Sama funkcja rozmów wideo działa bez zarzutu – nie spotkałem się z problemami podobnymi do tych, jakie miałem w przypadku korzystania z polskich programów. Oczywiście problemów

w dłuższym czasie nie wykluczam, po prostu w ciągu testów takowe nie wystąpiły. Na plus można również zaliczyć to, że mamy możliwość pobrania z sieci Messengera w wersji polskojęzycznej.

ICQ (v.5.04)

Na koniec zostawiłem sobie prawdziwego giganta. Historia komunikatorów rozpoczęła się w roku 1996, wtedy bowiem świat ujrzał pierwszy program tego typu. Był nim właśnie ICQ stworzony przez izraelską firmę Mirabilis. Nazwa programu jest prostą grą słów – nawiązuje do zwrotu: I Seek You (szukam cię). Obecnie liczba zarejestrowanych i aktywnych kont jest wprost niewyobrażalna. Dane mówią o 180 milionach użytkowników, co jest oczywiście ogromnym plusem ICQ.

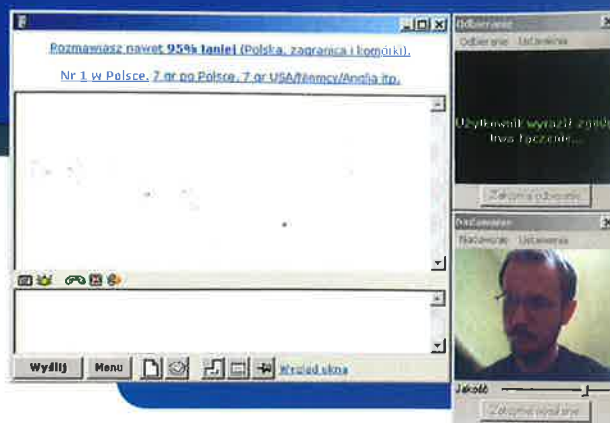
Sama instalacja nie nastręcza żadnych trudności, obsługa i konfiguracja programu są banalne, aczkolwiek wygląd zainstalowanej przeze mnie wersji wydał mi się zbyt pstrokaty. Przyzwyczajony od lat do topornego wizualnie GG, jakoś nie potrafiłem się przekonać do tych wszystkich kolorowych ikon. Ale to – rzecz jasna – czysta estetyka i rzecz gustu. Samo funkcjonowanie programu pod kątem rozmów wideo jest bez zarzutu, podobnie jak w komunikatorach konkurencji, możemy zmieniać rozmiar odbieranego obrazu w zależności od upodobań.

Niestety, podobnie jak w Messengerze, znowu nie znalazłem opcji wyszukiwania użytkowników z kamerą internetową. O tym, czy ktoś z tego sprzętu korzysta, dowiadujemy się po dodaniu danego użytkownika do listy kontaktów. Jeśli ma on podpiętą kamerkę, przy jego nicku wyświetla się stosowna ikona.

Największą wadą ICQ jest to, że testowana przeze mnie wersja programu nie obsługuje wideokonferencji na starszych systemach operacyjnych – tylko Win XP, co nieco zawęża potencjalny krąg użytkowników w naszym kraju.

Warto również wspomnieć, że ICQ oferuje całą gamę dodatkowych ciekawych funkcji, jak np. wysyłanie SMS-ów do każdego operatora na świecie czy granie ze znajomymi z Sieci w proste gry flashowe.

Kamery internetowe, jakich użyłem w testach:



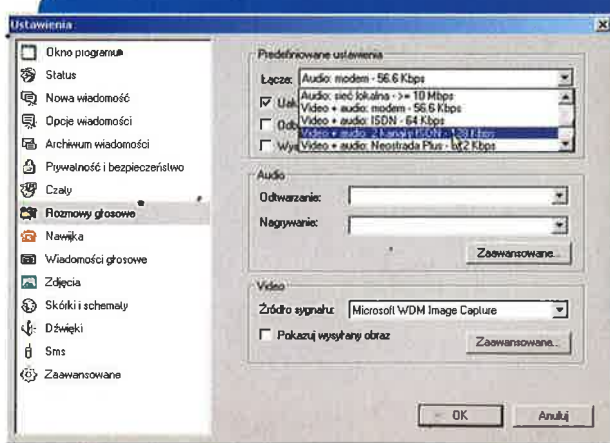
- Media-tech ATHENA MT 4000
- A4Tech ViewCam Pro
- Logitech Quick Cam Sphere
- Logitech Quick Cam Communicate STX
- Creative Web Cam Instant

Nie będę oddzielnie opisywał, jak spisywał się poszczególne kamery. Wszystkie działały prawidłowo, dodatkowo niektóre zostały sprawdzone na dwóch systemach operacyjnych – Win 98 oraz Win XP. Jeśli chodzi o jakość obrazu, tu już były pewne rozbieżności. Okiem laika stwierdzam, że najslabiej pod tym kątem wypadły urządzenia firm Media-tech oraz Creative. Najlepszym modelem w wybranym przeze mnie zestawie okazał się Logitech Sphere. Sprzęt wykonano porządnie, ponadto zaimplementowano tutaj interesujący system śledzenia ruchu (kamerka podąża za nami, jeśli za bardzo wierzymy się przy komputerze). W kategorii cena/jakość najlepiej wypadł – w moim mniemaniu – sprzęt firmy A4Tech. Więcej o kamerkach na stronie 136. [CDA]

(*) Ja. I nie narzekam. Smuggler.

Wideo-rozmowy w Tlenie. W pierwszym okienku łada chwila pojawi się twarz rozmówcy. Z drugiego spogląda na was Siekiera w całej krasie.

Pomimo rozmaitych zmian w ustawieniach WPK, nie udało się z nikim nawiązać połączenia wideo.



LAUREACI KONKURSÓW CD-ACTION 06/2005

KONKURS ANTYTERRORYSTYCZNY:

Artur Bereza, Warszawa; Damian Kujawa, Poznań; Robert Kurowski, Warszawa; Marcin Wieczorek, Zielonka pod Warszawą; Ryszard Cięciała, Gleszów; Tomek Naciąg Cztchów; Fabian Makowski, Piekary Śląskie; Maciej Grochowski, Wągrowo; Grzegorz Fudała, Strzegom; Patryk Suzin, Warszawa; Mariusz Rafałowski, Gubin; Damian Nabierski, Elbląg; Marek Pietrykowski, Chorzów; Piotr Zawadzki, Rojewo; Michał Grabowski, Wrocław; Łukasz Madej, Bolesław; Rafał Urbański, Warszawa; Dariusz Gadawa, Katowice; Marcin Błęczyński, Bielsko-Biała; Michał Sadowski, Mińsk Mazowiecki;

CD-ACTION DZIECIOM

Jakub Ryjdel, Jastarnia; Patryk Lipiński, Darłowo; Paweł Michałowski, Brzeg; Łukasz Kłęczek, Bielsko-Biała; Maria Adamczak, Poniec; Krzysztof Kujawski, Wola Rzędzińska; Anna Sajna, Siedlce; Mikołaj Dymkowski, Tomaszów Maz.; Natalia Szczepaniak, Lublin; Zbigniew Kuźnicki, Trzebnia; Damian Rakowski, Koto; Borysław Stasiak, Stare Miasto; Łukasz Mazanek, Włodzisław Śląski; Rafał Galos, Krosno; Maciej Wiśniewski, Wągiel;

KOZACY II: WOJNY NAPOLEÓŃSKIE

Piotr Paprocki, Sztutowo; Sebastian Kulon, Krosno; Adam Świerzewski, Warszawa Wawer; Rafał Wiktor, Kowary; Bolesław Włodarczyk, Poronin; Małgorzata Kurnik, Jaworzno; Kamil Lewandowski, Siedlce; Damian Sikorski, Wierchowisko; Kamil Górczyński, Łaskarzew; Paweł Lędzion, Warszawa; Tomek Godziński, Żgów; Zbigniew Stefaniak, Mińsk Maz.; Mirosław Zblewski, Łakowice; Piotr Górny, Słupca; Norbert Taraszkiewicz, Szczecin; Cezary Margiela, Warszawa; Robert Staszak, Kolobrzeg; Jacek Zasępa, Kędzierzyn Koźle; Przemysław Cipkowski, Nowa Wieś, Szymon Wcisło, Celadź; Tomasz Dobrylko, Katowice; Michał Strobek, Toruń; Alan Krawczyk, Hanisk; Wiktor Szczepański, Warszawa; Cezary Barański, Milanówek; Rafał Regula, Przewrotne; Grzegorz Ewag, Rybażowice; Maciej Szmerc, Lidzbark Warmiński; Maciej Dzel, Piła;

DAH-1500
ART. LEBEDEV OPTIMUS KEYBOARD
SAMSUNG YH-J705B
PANASONIC LUMIX DMC-FZ30
NOKIA 7270 VERSACE

GENIUS MINI TRACER
IAUDIO X5V
FUJITSU SIEMENS LIFE BOOK C1320
TRUST GAMER MOUSE OPTICAL GM-4200
ASUS EN7800GTX TOP LIMITED EDITION

09/2005

Uniwersalność klawiatury

Pracownicy rosyjskiego studia projektowego Art. Lebedev wpadli na genialny pomysł i w klawiaturę wbudowali małe ekrany OLED. Dzięki nim oraz specjalnemu oprogramowaniu można w bardzo prosty sposób zmieniać funkcje poszczególnych klawiszy oraz ich wygląd. Znaczący to, że gracz może użyć do obłożonych funkcjami klawiszy dostarczonych zestawów ikon lub zaprojektować własne. Co więcej, możemy grać lub pracować w zupełnej ciemności, ponieważ ekrany OLED generują światło, przez co są doskonale widoczne. Niestety na tego typu urządzenia będziemy musieli jeszcze trochę poczekać, gdyż studio jest w trakcie szukania producenta, który zainteresuje się wykupieniem praw patentowych i wprowadzeniem konstrukcji na rynek.

www.artlebedev.com



Gwarancja WD

Firma Western Digital wprowadziła kluczową zmianę w okresie gwarancyjnym swoich dysków. Od 18 lipca WSZYSTKIE dyski wyprodukowane po pierwszym czerwca objęte będą przynajmniej trzyletnią gwarancją. Do tej pory okres gwarancyjny oferowany przez firmę WD był różny, w zależności od modelu 1-letni, 2- lub 3-letni. 3 lata gwarancji dotyczą wszystkich dysków desktopowych firmy Western Digital wyprodukowanych od czerwca br., w tym serii Scorpio, Caviar, Caviar SE oraz Caviar SE16. Natomiast klienci korporacyjni, nabywając serwery wyposażone w dyski WD Caviar RAID EDITION lub WD Raport wyprodukowane po 1 lipca br., otrzymają na te modele aż pięć lat gwarancji.

support.wdc.com



Mikro MP3

DAH-1500 to jeden z najmniejszych odtwarzaczy MP3, który na pokazach hostessy nosiły zamiast kolczyków! Jego wymiary to 24 x 24 x 24 mm, a waga nie przekracza 18 gramów! Ma on czytelny i funkcjonalny ekran OLED, od 256 MB do 1 GB pamięci, wbudowane radio FM oraz equalizer z predefiniowanymi ustawieniami (Normal/Rock/Jazz/Pop/Classic/Live), a także zegar oraz litowo-jonowy akumulator. Jak przystało na nowoczesne urządzenie, można mu zaaplikować nowe oprogramowanie, jeśli tylko wprowadzone zostaną stosowne poprawki.

www.mobiblueamerica.com



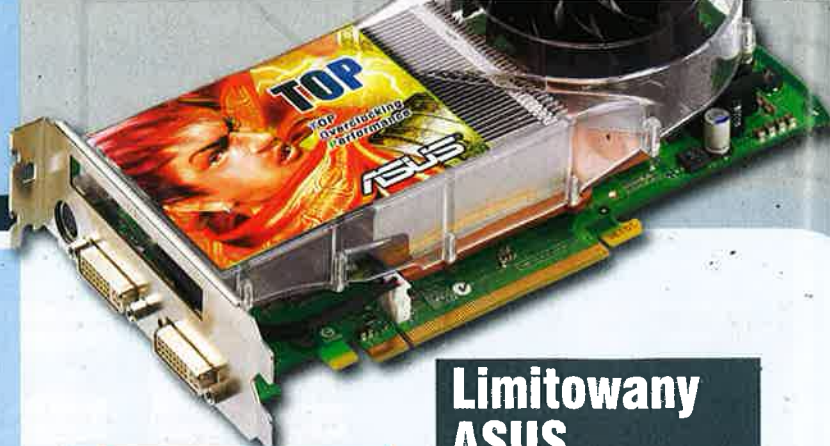
Nowe Lumixy

Firma Panasonic poinformowała o planowanym w wrześniu wprowadzeniu na rynek 3 nowych kompaktowych aparatów cyfrowych Lumix: DMC-FZ30, DMC-FX1 oraz DMC-FX9. Model DMC-FZ30 jest zaawansowanym kompaktowym aparatem cyfrowym z matrycą 8 mln pikseli, optycznym zoomem 12x, pierścieniami manualnej regulacji zoomu i ostrości na obiektywie (Leica Elmarit), DMC-LX1 to pierwszy na świecie aparat cyfrowy, który został wyposażony w przetwornik obrazu 16:9. W modelu zastosowano również szerokokątny obiektyw (minimalna ogniskowa 28 mm) i system manualnej kontroli ekspozycji. W Lumiksie DMC-FX9, z matrycą 6 mln pikseli, ponad 2-krotnie zwiększono czas pracy akumulatora w porównaniu z poprzednikiem. W modelu LX1 korzystać można z matrycy 8,4 mln pikseli (tryb 16:9) i zbliżenia optycznego 4x. DMC-LX1 to również pierwszy aparat cyfrowy na rynku, który może nagrywać filmy z rozdzielczością VGA



w formacie 16:9, z częstotliwością 30 klatek na sekundę. Nowe modele wyposażone zostały – tak jak wszystkie aparaty Lumix – w optyczny stabilizator obrazu MEGA O.I.S., który kompensuje drgania ręki.

www.panasonic.com.pl



Limitowany ASUS

ASUS EN7800GTX TOP Limited Edition to karta graficzna przygotowana na bardzo wysokie podkręcenie taktowania pamięci oraz procesora 3D, przy zachowaniu nienagannej stabilności pracy. Zegary charakteryzują się częstotliwościami – odpowiednio – 486 MHz i 1,35 GHz (GPU/Memory). Zastosowane moduły pamięci charakteryzują się czasem dostępu równym 1,6 ns. Całość chłodzona jest bardzo dużym radiatorem, z którego ciepło odbiera ma strumień powietrza nawiewany przez odpowiedni wentylator umieszczony w plastikowej obudowie i wywiewany na zewnątrz. Konstrukcje takie można było zobaczyć w urządzeniach między innymi firm, takich jak Sapphire czy HIS, lecz stosowane były na układach ATI.

pl.asus.com

SHORTY

■ Odtwarzacze...

Firma Samsung Electronics wprowadza w lipcu na polski rynek dwa odtwarzacze plików multimedialnych: YH-J705B (wbudowany dysk twardy 20 GB o rozmiarze 1,8") oraz YP-T8Z (1 GB pamięci Flash). Te dwa produkty są pierwszymi z nowej generacji urządzeń multimedialnych wyposażonych – poza standardowym odtwarzaniem plików MP3 – dodatkowo w funkcję odtwarzania filmów w MPEG4, zdjęć oraz plików tekstowych (e-books). Obydwa urządzenia mogą również służyć jako zewnętrzne dyski pamięci do komputera (przez wbudowane złącze USB 2.0). Dzięki funkcji USB Host odtwarzacz multimedialny YH-J705B można również podłączyć bezpośrednio do aparatu cyfrowego. W ten sposób staje się przenośnym bankiem pamięci zdjęć. Komfort obsługi i rozrywkę podczas użytkowania zapewnią w przypadku obu odtwarzaczy kolorowy wyświetlacz 260 000 kolorów oraz wbudowany zestaw gier JAVA. Model YH-J705B ma kosztować około 1499 zł, a YP-T8Z około 1199 zł.

www.samsung.pl

■ Grać czy nie grać...

Mysz Trust Gamer Mouse Optical GM-4200 została zaprojektowana specjalnie dla graczy i ma nowoczesną formę, lekką obudowę... czerwony kolor. Oprócz standardowych 5 przycisków, optyczna mysz ma dodatkowy przycisk umożliwiający przełączanie pomiędzy rozdzielczością 1600 dpi a 800 dpi. Czerwona kontrolka na przycisku rozdzielczości wskazuje wybrany tryb. Za pomocą dołączonego do myszy oprogramowania można zaprogramować funkcje dla trzech z pięciu

Modne Geniusy

W ostatnich latach także akcesoria komputerowe zaczęto postrzegać jako coś, co może być nie tylko użyteczne, ale i estetyczne. Przykładem mogą być myszki optyczne Genius Mini Tracer i Ergo 300. Produkty atakują nasz rynek od lipca tego roku, są objęte 24-miesięczną gwarancją, a ich cena nie przekroczy 55 złotych.

www.geniusnet.com.tw



Nokia od Versace

Pojawiła się niedawno limitowana wersja modelu Nokia 7270, której obudowę, tapety, style oraz pudełko i pasek do noszenia zaprojektowała... Donatella Versace. Niecodzienne materiały oraz ornamentowy wzór przydadzą szyku niejednej elegantce.

www.nokia.at



iAUDIO X5

Nowe odtwarzacze iAUDIO – X5V oraz M5, z wyglądu nie różnią się od znanego już X5. Różnice w przypadku X5V widać tylko w środku. Urządzenie jest pozbawione radia. W M5 różnice są już dużo większe. Pierwsza, zauważalna zmiana to kolory – srebrzysty i lśniący. W tej kolorystyce dostępne będą dwie wersje pojemnościowe urządzenia – 20 GB oraz 30 GB. Zmianie uległ wyświetlacz. Kolorowy LCD został zastąpiony panelem pracującym w odcieniach szarości. Nadal jest to 160 x 128 pixeli o przekątnej 1,8 cala. Z komputerem player komunikować się będzie poprzez port USB 2.0. Po podłączeniu do komputera będzie wi-



doczyny jako przenośny dysk twardy. Czas pracy bez ładowania to maksymalnie 14 godzin. W M5 nie ma radia, jednak nadal można z niego korzystać jak z dyktafonu dzięki wbudowanemu mikrofonowi. Obsługiwane formaty audio są takie same jak w przypadku X5 – MP3, WMA, OGG, ASF, WAV, oraz co jest ciekawostką – format FLAC. Polski dystrybutor odtwarzaczy iAUDIO nie ujawnił jeszcze daty polskiej premiery. Światowa premiera tych odtwarzaczy ma się odbyć w pierwszych tygodniach września.

www.iaudio.pl

Przenośny PVD-790TX

PVD-790TX jest przenośnym odtwarzaczem DVD i odbiornikiem DVB-T. Kiedy korzystasz z DVD, możesz jednocześnie oglądać TV dzięki wbudowanemu analogowemu i cyfrowemu tunerowi telewizyjnej. Oprócz standardowych formatów odtwarzacz ten obsługuje również formaty JPEG, SVCD, MP3, VCD czy Kodak Picture CD. Model ten wyposażony jest w cyfrowe radio, odbiera 125 kanałów i ma obudowę magnetyczną. Dysponuje wyjściem AV, wejściem DC, AV oraz wejściem na słuchawkę. A 7" wyświetlacz i głośniki stereo to dodatkowe zalety PVD-790TX. Cena detaliczna brutto urządzenia to 2499 zł.

www.umax-polska.pl



SHORTY



przycisków i przypisać im różne działania w grze czy innym programie. Szczególnie cienki przewód z łączem USB zapewnia dużą swobodę ruchów podczas zabawy. Mysz ma gumową powłokę umożliwiającą wygodny uchwyt, nawet gdy dłoń się spoci. Sugerowana cena detaliczna Trust Gamer Mouse Optical GM-4200 to 99 zł.

www.trust.com

Sprostowanie

W numerze 8/2005 wkraść się mały błąd w nazwie testowanej karty (strony 134 i 135). Poprawny tytuł to: HIS Radeon X850 XT IceQ II AGP i PCI-E (PE). Za pomyłkę przepraszamy czytelników i producenta.

Redakcja

Księga życia?

Firma Fujitsu Siemens Computers przedstawiła nowego notebooka. LIFEBOOK C1320 to urządzenie o bardzo dużych możliwościach, zapewniające długi czas pracy przy zasilaniu z akumulatorów i wyposażone w najnowsze rozwiązania techniczne oferowane przez platformę Intel(r) Centrino(tm). Nowy komputer jest dostępny w wersjach ze standardowym ekranem 15-calowym oraz ekranem panoramicznym o przekątnej 15,4" po cenie od 5800 zł (z VAT). Najmłodszy członek rodziny komputerów LIFEBOOK wyposażony jest w modułową wnękę na napędy, zasilacz sieciowy oraz replikator portów, zgodne z urządzeniami LIFEBOOK z serii E i S oraz przenośnymi stacjami roboczymi CELSIUS H. Zastosowanie akumulatorów litowych pozwala pracować z komputerem LIFEBOOK C1320 bez ładowania przez maksymal-

nie 12,5 godziny (z wykorzystaniem obu akumulatorów). Aluminiowa rama natomiast zapewnia wyjątkową stabilność podczas korzystania z komputera w podróży i jednocześnie pozwala ograniczyć jego wagę do zaledwie 2,65 kg. Obecnie LIFEBOOK C1320 to jedyny notebook w tej klasie, który wyposażono w dyski z najnowszym interfejsem Serial ATA (SATA).

www.fujitsu-siemens.com.pl



iiyamańska technologia



ProLite E431S-3

nowa seria

17", panel TN Wide Angle
rozd. 1280 x 1024 / 75 Hz
czas reakcji 8 ms
jasność 300 cd/m²
kontrast 700:1
głośniki 2 x 1,5 W, tryb ECO
korekcja gamma, sRGB



ProLite E481S-3

nowa seria

19", panel TN Wide Angle
rozd. 1280 x 1024 / 75Hz
czas reakcji 8 ms
jasność 300 cd/m²
kontrast 700:1
głośniki 2 x 2 W, tryb ECO
korekcja gamma, sRGB

iiyama



www.iiyama.com/pl

Bezpłatna infolinia:

0 800 IIYAMA (44 92 62)



MQC | LET'S SEE...

Wszystko fajnie, ale żeby poruszyć kamerą, musisz zmienić położenie całego laptopa.

GENIUS VIDEOCAM TREK

RZECZYWISTA ROZDZIELCZOŚĆ: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘCIA: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ FILMU: 352 x 288 (30 fps)
OBROT: 360 st. w poziomie, kilka w pionie
MIKROFON: brak
PRZYCIŚK ZDJĘCIA: jest
DŁUGOŚĆ KABLA: 1,5 metra
ZOOM: tak
POŁĄCZENIE: USB 1.1
MOCOWANIE: podstawka w kształcie łuku
DODATKI: brak
UWAGI: software jest niezwykle kapryśny – kłóci się m.in. ze sterownikami ATI
CENA: 60 zł

Tania i dobra kamera, o ile masz dużo cierpliwości do sterowników.



CREATIVE NOTEBOOK ULTRA

RZECZYWISTA ROZDZIELCZOŚĆ: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘCIA: 1280 x 960
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ FILMU: 640 x 480 (30 fps), DivX
OBROT: tylko góra-dół
MIKROFON: tak, ze słuchawką douszną
PRZYCIŚK ZDJĘCIA: brak
DŁUGOŚĆ KABLA: 1 metr
ZOOM: tylko face tracking
POŁĄCZENIE: USB 2.0 (kompatybilne z 1.1)
MOCOWANIE: wąski, pasujący do ekranu notebooka
DODATKI: szaszetka do przenoszenia, słuchawka z mikrofonem
UWAGI: szybko się nagrzewa, filmy nie są płynne, małe możliwości obracania
CENA: 359 zł

Komputerowe



KO

PRZEGLĄD KAMER INTERNETOWYCH

Jeszcze niedawno wideotelefony wykorzystywali głównie bohaterowie filmów science fiction. Była to odległa pieśń przyszłości, w dodatku kojarzona raczej z klasyczną telefonią stacjonarną i – zapewne – wielkimi rachunkami. Tymczasem technika zaskakuje nawet futurystów.

Mało kto się spodziewał, że „video-fon” pojawi się tak szybko i przejdzie... prawie niezauważony! Owszem, większość ludzi zdaje sobie sprawę z tego, że istnieją kamery internetowe, ale w sumie niewielu (zwłaszcza piszę tu o osobnikach starej daty) tak naprawdę wie, że pozwalają one na prowadzenie pełnowartościowych wideorozmów przez Internet w zasadzie za darmo – i to naprawdę działa! Więcej szczegó-

łów o tym, jakie są najlepsze i najbardziej użyteczne programy do łączenia się, znajdziecie kilka stron wcześniej. Tu możecie co najwyżej poczytać o moich zmaganiach z ogromną liczbą przeróżnych kamer, które przez ostatni miesiąc otaczały moje biurko nieprzebytym murem...

Na tapetę wziąłem przede wszystkim kamery sześciu firm: Logitech, Crea-

tive, Genius, Plustek, A4 Tech i MediaTech. Wbrew pozorom w tym przypadku należy się również kierować producentem, o ile zamierzacie wykorzystywać kamerę do czegoś więcej niż tylko wideoczatowania. Wybór firmy bowiem determinuje dołączone sterowniki, a od nich zależy połowa możliwości kamery. Parametry techniczne również są istotne (zwłaszcza płynność działania), jednak to aplikacje dostarczają najwięk-

szej frajdy. Nie ma co bowiem ukrywać – żadna z obecnych na rynku kamer internetowych nie może się równać z nawet bardzo słabą cyfrowką. Jeśli chcesz przede wszystkim pstrykać zdjęcia i kręcić krótkie filmy, lepiej o kamerce zapomnij, lepszy będzie tani aparat.

Tym niemniej jeśli zdecydowałeś się na zakup kamerki, zwróć uwagę na kilka istotnych elementów. Przede wszystkim: rozdzielczość rzeczywista. Tu zróżnicowanie jest spore. Najtańsze urządzenia pozwalają na pstrykanie fotek w rozdzielczościach zbliżonych do 320 x 240, standardem przy lepszych modelach jest 640 x 480. I to właściwie tyle – lepsze sterowniki w niektórych modelach potrafią też zwiększyć zdjęcie do 1280 x 960, ale jest to rozdzielczość interpolowana, więc taka fotka wygląda po prostu słabo.

Kolejnym ważnym elementem jest też USB. Pamiętaj, że właściwie wszystkie kamery działać będą na złączu 1.1, ale

► Przesłona na obiektyw to całkiem niezły bajer, choć nieczęsto używany.

► **MEDIA-TECH ATHENA MT4000**
RZECZYWISTA ROZDZIELCZOŚĆ: 320 x 240 (100 Kpix)
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘCIA: 352 x 288
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ FILMU: 352 x 288
OBROT: 360 st. w poziomie, kilka w pionie
MIKROFON: brak
PRZYCISK ZDJĘCIA: jest
DŁUGOŚĆ KABLA: ok. 1,5 metra
ZOOM: brak
POŁĄCZENIE: USB 1.1
MOCOWANIE: podstawa w kształcie trójkąta
DODATKI: przesłona na obiektyw
UWAGI: ubogie sterowniki, gorzej niż przeciętna jakość obrazu
CENA: 59,99 zł

► **LOGITECH QUICKCAM COMMUNICATE STX**
RZECZYWISTA ROZDZIELCZOŚĆ: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘCIA: 1280 x 960
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ FILMU: 640 x 480 (30 fps)
OBROT: w poziomie 360 stopni, w pionie – zależy od podstawki
MIKROFON: jest
PRZYCISK ZDJĘCIA: brak
DŁUGOŚĆ KABLA: ok. 2 metry
ZOOM: brak
POŁĄCZENIE: USB 2.0 (kompatybilny z 1.1)
MOCOWANIE: okrągła lub podłużna, wyginana podstawa
DODATKI: dodatkowa podstawa
UWAGI: ładna (podświetlana góra urządzenia), niezłe sterowniki, choć nie zawsze intuicyjne, w miarę płynna animacja
CENA: 199 zł

szczerze radzę zainteresować się raczej tylko tymi, które obsługują również 2.0. Najczęściej bowiem się zdarza, że to właśnie USB stanowi „wąskie gardło” dla danych, przez co nagrywane filmy przypominają raczej slideshow. Niestety w sklepie nie można sprawdzić, czy kamera daje płynny obraz. Jednak w przypadku wyposażenia jej w USB 2.0 szanse na to są znacznie większe. Poza tym – oczywiście sytuację zawsze poprawia zmiana rozdzielczości na niższą.

Przy zakupie kamerki musisz też oczywiście zwrócić uwagę na szereg innych elementów, począwszy od **długości kabla** (zmiierz dokładnie, ile ci potrzeba! Najczęściej dwa metry to sensowne minimum, jeśli nie chcesz inwestować w przedłużacz), poprzez mikrofon (jeśli

masz już jeden, nie jest ci potrzebny nowy) po mocowanie. Najwygodniej oczywiście postawić kamerę na dużym monitorze CRT – jeśli masz jednak ciekokrystaliczny, producenci wychodzą zapotrzebowaniu naprzeciw, robiąc wersje ze specjalnymi mocowaniami. Tu

Kilka słów o sofcie

W większości kamer danej marki sterowniki nie różnią się niczym, czasem jedynie pojawiają się nieznaczne odstępstwa. W przypadku tanich modeli software jest na tyle ubogi, że nie ma potrzeby go opisywać – w większości przypadków pozwala jedynie na zrobienie zdjęcia i nagranie filmu, który później dopiero można sobie skompresować na własną rękę. Wyjątkiem było tu oprogramowanie Genius, pozwalające również na zoom cyfrowy, ale ono było za to niezwykle kapryśne – należało działać tylko na jednym z trzech testowych komputerów. Co ciekawe, np. sterowniki Logitech bezproblemowo działają z kamerami Creative, więc jeśli komuś bardziej podobają się opcje oferowane przez innego producenta, może spróbować wykorzystać niestandardowe sterowniki, choć oczywiście nie zawsze łatwo jest zmusić je do działania. W ostateczności zawsze jednak pozostaje całkiem przyzwoity windowsowy Movie Maker (tylko w Win XP).

► Z wyglądu przypomina działo przeciwlotnicze... Wydaje też podobne dźwięki.

► Ładna kamerka z wymienną podstawką.

► LOGITECH QUICKCAM COMMUNICATE STX PLUS

RZECZYWISTA ROZDZIELCZOŚĆ: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘCIA: 1280 x 960
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ FILMU: 640 x 480 (30 fps)
OBROT: 360 stopni w poziomie, zero w pionie (tylko przy podstawie widocznej na zdjęciu)
MIKROFON: jest
PRZYCISK ZDJĘCIA: nie
DŁUGOŚĆ KABLA: około 2 metry
ZOOM: brak
POŁĄCZENIE: USB 2.0 (kompatybilny z 1.1)
MOCOWANIE: okrągła podstawa i elastyczny uchwyty
DODATKI: niebieska dioda u góry urządzenia, wymienna podstawa, słuchawki z mikrofonem
UWAGI: ulepszona wersja zwykłego STX-a, podstawową różnicą są dołączone słuchawki
CENA: 259 zł

► Od wersji bez "Plusa" różni się dodanym zestawem słuchawkowym.

warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną dość istotną kwestię: obrót. O ile kamerka stoi luzem na monitorze CRT – można ją bezproblemowo przekreślać, jednak już w przypadku mocowanych urządzeń mogą się pojawić problemy. Zapomnij od razu o kamerach, które oferują jedynie ruch góra-dół (na to rozwiązanie będziesz się jednak prawdopodobnie musiał zgodzić w przypadku niektórych kamer przeznaczonych dla notebooków). Szczególnie przestrzegam przed kupnem **Easy Touch ET-444** – choć teoretycznie można ją przyczepić do LCD, mechanizm w tej kamerce

chodzi tak lekko, że pod ciężarem kabla urządzenie się wygina (co powoduje, że można przez cały czas obserwować co najwyżej sufit).

Większość testowanych kamer różniła się od siebie nieznacznie, prawdziwą zmianę jakościową zauważyłem dopiero w modelach **Plustek OptiCam M1** i **Logitech QuickCam Sphere**, które mają wbudowany własny silniczek, pozwalający na kierowanie ruchem kamery przy korzystaniu ze sterowników. To drugie urządzenie nawet teoretycznie potrafi samo podążać za użytkownikiem, jednak warunki, jakie trzeba spełnić, by to się udało, są dość wygórowane.

■ **Spielbergowy ET wśród kamer internetowych.**

■ **LOGITECH QUICKCAM SPHERE**

RZECZYWISTA ROZDZIELCZOŚĆ: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘCIA: 1280 x 960
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ FILMU: 640 x 480 (30 fps)
OBRÓT: poziomo 180 stopni, pionowo 90
MIKROFON: jest
PRZYCIŚK ZDJĘCIA: brak
DŁUGOŚĆ KABLA: 2,7 m
ZOOM: tak, cyfrowy
POŁĄCZENIE: USB 2.0 lub 1.1
MOCOWANIE: okrągła, stabilna podstawa
DODATKI: statyw (23 cm), kierowanie ruchem przez sterowniki lub automatyczne śledzenie twarzy
UWAGI: dobrze wykonana, ale face trackingowi daleko do idealu
CENA: 565 zł

■ **Przyzwolite wykonanie, ładny wygląd.**

■ **CREATIVE WEBCAM LIVE!**

RZECZYWISTA ROZDZIELCZOŚĆ: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘCIA: 1024 x 768
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ FILMU: 640 x 480 (30 fps)
OBRÓT: 360 stopni w poziomie, około 90 w pionie
MIKROFON: jest
PRZYCIŚK ZDJĘCIA: jest
DŁUGOŚĆ KABLA: 1,8 m
ZOOM: brak
POŁĄCZENIE: USB 1.1
MOCOWANIE: wyginana podstawa, pasująca też do LCD
DODATKI: brak
UWAGI: animacja co najwyżej przyzwolita
CENA: 170 zł

■ **Trzyma się mocno, bez obaw.**

■ **CREATIVE WEBCAM LIVE! ULTRA**

RZECZYWISTA ROZDZIELCZOŚĆ: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘCIA: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ FILMU: 640 x 480
OBRÓT: 360 stopni w poziomie, ok. 90 w pionie
MIKROFON: jest
PRZYCIŚK ZDJĘCIA: jest
DŁUGOŚĆ KABLA: 1,8 m
ZOOM: tak
POŁĄCZENIE: USB 2.0 (również 1.1)
MOCOWANIE: wyginana podstawa, pasująca też do LCD
DODATKI: brak
UWAGI: software'owy face tracking, bardzo dobra płynność filmu
CENA: 339 zł

■ **Ciekawie rozwiązana sprawa przystosowy obiektywu.**

■ **A4 TECH VIEWCAM PRO**

RZECZYWISTA ROZDZIELCZOŚĆ: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘCIA: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ FILMU: 320 x 240
OBRÓT: ok. 360 stopni w każdą stronę
MIKROFON: brak
PRZYCIŚK ZDJĘCIA: jest
DŁUGOŚĆ KABLA: 1,8 m
ZOOM: brak
POŁĄCZENIE: USB 1.1
MOCOWANIE: okrągła, stabilna podstawa
DODATKI: zamykana obudowa chroniąca soczewkę, elastyczny drążek
UWAGI: płynne filmy, szybkie automatyczne balansowanie bieli
CENA: 67 zł

Funkcja ta nazywa się **Face Tracking** i jest obecna również w sterownikach Creative przy Live! Ultra. (Choć tam działa to tylko – z przyczyn oczywistych – software'owo, gdyż kamery same nie mogą się poruszać.) By działała tak jak powinna, najlepiej kamerę ustawić w ten sposób, by „widziała” ona tylko swoją twarz na możliwie ciemnym i jednolitym tle. A mało który pokój gracza takie warunki spełnia, nieprawdaż?

Warto też poświęcić kilka słów **OptiCam M1** firmy Plustek. Wielka szkoda, że tak ciekawe urządzenie (choć bardzo głośno się poruszające) **nie doczekało się dobrych sterowników**. Standardowe nie potrafią nawet na nakręcenie filmu (choć użytkownicy WinXP mogą spokojnie, korzystając z każdej kamery, zrobić to za pomocą programu Windows Movie Maker, darmowo dołącza-

nego do systemu), ale na osłode dorzucono do pudełka 30-dniową wersję programu, który pozwala na naprawdę dużo, m.in. kierowanie kamerą przez Internet. **Ba, jest nawet możliwość obserwowania obrazu z kamery za pomocą telefonu komórkowego!** Pomysł jest prosty i zarazem znakomity: program wysyła co jakiś czas obraz z kamery (w pomniejszonej rozdzielczości) na stronę, którą otworzyć sobie można poprzez WAP. **Cóż z tego jednak, skoro program jest tylko 30-dniowy.** Dużo lepiej pod tym względem prezentują się sterowniki Creative (więcej o nich w ramce), które oferują podobne opcje w standardzie.

W poniższym zestawieniu nie ma zwycięzcy. Prawie każda kamera w jakiś sposób może zadowolić część użytkowników. Jeśli chcesz używać jej tylko do sie-

czenia na czatach, najlepszym wyjściem będzie kupienie czegoś jak najtańszego (Media-Tech albo całkiem udana ViewCam A4 Tech) – łączy i tak nie pozwalają na razie na przesyłanie na żywo płynnych filmów w dużej rozdzielczości, więc duże możliwości nie są ci potrzebne. Jeśli jednak lubisz gadżety i masz ochotę również się pobawić kamerą (np. kręcąc jakieś małe filmiki), zainteresuj się urządzeniami o większych możliwościach. Tylko od razu ostrzegam – nie daj się zwariować. Za 500 złotych możesz już kupić całkiem niezły aparat fotograficzny na aukcjach internetowych (niektóre cyfrowki działają zresztą jak kamera internetowa, jeśli je przełączyć na specjalny tryb), wydawanie

tych pieniędzy na kamerę mijają się z celem.

A na koniec mała ciekawostka. Na stronie firmy Logitech dostępna jest tabela z porównaniem kamer w ofercie firmy. Najciekawiej wyglądają rubryki „Lampa błyskowa”, „Zewnętrzna pamięć” i „Kolorowy wyświetlacz LCD”, które w każdym przypadku... są puste, gdyż nie ma jeszcze na rynku kamery, która by mogła się tymi opcjami pochwalić. Widać jednak, w którą stronę będzie szedł rozwój kamer internetowych (choć osobiście uważam, że przydałaby się kamerom również bezprzewodowa komunikacja z komputerem oraz zoom optyczny). W tym momencie trudno nie odnieść wrażenia, że ten segment jeszcze raczkuje. [CDA]

Najlepsze sterowniki

CREATIVE WEBCAM CENTER

Sterowniki Creative pozwalają na kompresowanie filmów „w locie” za pomocą obecnych na komputerze kodeków (np. DivX). Dodatkowo oferują bardzo ciekawe funkcje Remote monitoring, Motion detection i Time Lapse Video. Szczególnie interesujące są dwie pierwsze – RM pozwala obserwować obraz z kamery przez Internet (warunkiem jest posiadanie własnego konta FTP, na które przesyłane będą co wyznaczony czas zdjęcia), zaś za pomocą MD możesz ustawić, by kamera rozpoczęła nagrywanie, gdy coś w jej polu widzenia się poruszy. To dobry sposób, by sprawdzić, co robi twój młodszy brat w pokoju, gdy ciebie nie ma. :) Dodatkowo Creative zamieszcza też programy ArcSoft PhotoImpression i ArcSoft Multi media Email.

EASY TOUCH ET-444

RZECZYWISTA ROZDZIELCZOŚĆ: 352 x 288
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘCIA: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ FILMU: 352 x 288 (30 fps)
OBRÓT: 360 stopni w poziomie
MIKROFON: jest
PRZYCIŚK ZDJĘCIA: brak
DŁUGOŚĆ KABLA: ok. 1,2 m
ZOOM: brak
POŁĄCZENIE: USB 1.1
MOCOWANIE: chwytak na LCD
DODATKI: brak
UWAGI: mało stabilna podstawa, w dodatku nie ma sensu stawiać jej na LCD, gdyż kamera się przekręca; bardzo słaba jakość zdjęć i filmów; krótki kabel
CENA: 75 zł

► To byłby sympatyczny pajączek, ale do LCD i notebooków się nie przyda – mechanizm jest zbyt luźny, przez co kamera się przechyla do tyłu.

► Czy wam też on przypomina sympatycznego i ciekawskiego robota?

MEDIA-TECH BAST WEBCAM

RZECZYWISTA ROZDZIELCZOŚĆ: 352 x 288
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘCIA: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ FILMU: 352 x 288 (30 fps)
OBRÓT: 360 stopni w poziomie, około 120 w pionie
MIKROFON: brak
PRZYCIŚK ZDJĘCIA: jest
DŁUGOŚĆ KABLA: ok. 1,5 m
ZOOM: brak
POŁĄCZENIE: USB 1.1
MOCOWANIE: podstawa lub chwytak
DODATKI: dodatkowa podstawa „wizjer”
UWAGI: nadaje się do najprostszych zastosowań, wyposażona w otwór, którą autorzy uznali za wizjer :)
CENA: 74,99 zł

Wszyscy robią dla innych



Format DivX/XviD stał się już niemal tak popularny jak niegdyś MP3. Najważniejsza jest obsługa wielu formatów filmów oraz plików tekstowych z napisami.

TECH-NICK | FILMY, MUZYKA, ZDJĘCIA I NIE TYLKO...



Wyróżnienie dla Wiwa 138 za doskonały stosunek ceny do możliwości.



Odtwarzacze DVD/DivX/XviD

W numerze 4/2005 testowane były dwa tanie odtwarzacze DVD, których dodatkową funkcją była możliwość odczytywania filmów zakodowanych do formatu DivX i XviD, jak również prezentacja polskich napisów na ekranie.

Urządzenia te sprawowały się tak jak powinny, choć ich wykonanie pozostawiało trochę do życzenia. Kwestią czasu było ich dopracowanie przez producentów. Gdy tylko pojawiły się ich poprawione wersje, postanowiłem je sprawdzić, dodatkowo porównując ich możliwości do innych konstrukcji, jakie można nabyć w sklepach. **Jako że formaty DivX/XviD zawojowały serca użytkowników, postanowiłem się skupić na sprawdzeniu głównie ich obsługi.** (Naturalnie nie zapomniałem o DVD i jeśli tylko jakieś funkcje nie działały tak jak powinny lub okazywało się, że dopracowano którąś z opcji dotyczącą DVD, nie omieszkam tego napisać.)

W niniejszym zestawieniu prezentujemy urządzenia **Wiwa 238**, jej najmłodszą siostrę **Wiwę 138** (nie jest jeszcze sprzedawana, ale powinna być dostępna

już w sierpniu), **Manta Prince**, **HiVision DVD-3178** oraz **Yamadę DVD-6500X** i jako ciekawostkę **Yamadę DVD-8400X** – o niej w osobnym wątku.

W zasadzie każde urządzenie ma wyjście Euro, optyczne i elektryczne cyfrowe wyjście dźwięku, a także wyprowadzenia analogowe (5.1), choć **Wiwa 138** ma jedynie stereofoniczne wyprowadzenia analogowe. **Manta**, **Yamada**, **HiVision** oraz **Wiwa 138** mają także złącza komponentowe (Y, Pb/Cb, Pr/Cr), które pozwalają na przesłanie sygnału wideo do odbiornika HDTV lub innego korzystającego z tego typu złączy. Dzięki niemu osobno przesyłane są dane o chrominancji (kolorze), luminancji (jasności) oraz synchronizacji obrazu. W efekcie obraz charakteryzuje się najwyższą jakością. Niestety złącza tego typu występują głównie w najlepszych modelach wyświetlaczy czy telewizo-

rów, przez co zwykły użytkownik po prostu ich nie wykorzysta. Podobnie jest z progresywnym skanowaniem, które tylko w znikomej liczbie odbiorników może zostać włączone, więc nie dajcie się zwieść marketingowemu bełkotowi sprzedawców. W większości przypadków to obecnie po prostu niemal nikomu niepotrzebne dodatki!

Inaczej jest z dodatkową technologią stosowaną przy kompresji filmów, czyli **QPEL**. Dzięki niej można uzyskać trochę lepszy stopień kompresji lub lepszą jakość obrazu przy takiej samej przepływności (bitrate). W zestawieniu dwa urządzenia były w stanie wyświetlić pliki zakodowane przy użyciu **QPEL**, lecz odbywało się to z maksymalną szybkością („na oko”) 15-20 klatek na sekundę, a często zdarzały się około półsekundowe zacięcia filmu. Można więc z czystym sumieniem stwierdzić, że **nie obsługiwały one tego formatu**, gdyż oglądać się tego po prostu nie da. (Znam tylko jedno urządzenie na rynku, które radzi sobie z tym doskonale, lecz jego niedopracowane menu oraz problemy z pol-

skimi napisami muszą zostać poprawione i zaprezentujemy je, gdy tylko dystrybutor zdecyduje się je nam wypożyczyć.)

Po analizie rynku odbiorców odtwarzaczy tego typu, dystrybutorzy **Wiwy** postanowili wyprodukować urządzenie najtańsze, ale oferujące dużą funkcjonalność. Udało się to w modelu **138**, który nie dość, że jest mniejszy gabarytowo, to użytkowo ma tyle samo funkcji co **Wiwa 238** (poprawiona konstrukcja **228** prezentowana przed 5 miesiącami), a okrojono ją jedynie o analogowe wyjścia audio – zestaw 5.1 można podłączyć poprzez cyfrowe wyprowadzenia (elektryczne i optyczne). Wśród funkcji znajduje się przede wszystkim **możliwość wyboru jednego z ośmiu kolorów napisów, ich obramowania i podświetlenia** (dla każdej z trzech opcji oddzielnie). Cóż, czasem może się to przydać, lecz czy ktoś chciałby niebieskie napisy z różową obwódką na zielonym tle? Litery są duże (3 wielkości czcionki – Duże/Małe/Auto) i czytelne.

ASUS A8N-SLI Deluxe – ekstremalne osiągi w przystępnej cenie.

W ciągu kilku ostatnich miesięcy technologia nVidia SLI (Scalable Link Interface) zdążyła na dobre zadomowić się w naszych domach. Stało się to możliwe dzięki coraz lepszej dostępności zarówno płyt głównych, jak i kart graficznych, potrafiących pracować w trybie SLI. Nie byłoby to jednak możliwe, gdyby nie fakt, że zakup systemu z SLI stał się dużo mniej uciążliwy dla naszych kieszeni niż zaraz po premierze tej technologii. Aby sprostać potrzebom nawet najbardziej wymagających użytkowników, ASUS wprowadził do swojej oferty płytę główną A8N-SLI Deluxe. W połączeniu z kartami graficznymi ASUS EN6800 Ultra zapewnia ona wydajność, o jakiej do tej pory mogliśmy tylko pomarzyć.

Rekordowy wynik w 3Dmark05

3Dmark jest jednym z najpopularniejszych programów diagnostycznych, pozwalających na dokładne zmierzenie wydajności kart graficznych. Dzięki wykorzystaniu wszystkich najnowszych technologii graficznych ostatnia wersja programu, oznaczona numerem 2005, dosłownie wyciska z całego systemu ostatnie poty. Tysiące użytkowników na całym świecie codziennie publikuje na stronie producenta benchmarku wyniki, jakie udało się uzyskać ich maszynom. Przez długi czas utrzymywała się magiczna bariera 10 tys. punktów. W końcu jednak udało się ją przełamać, zaś system oparty na płycie ASUS A8N-SLI Deluxe i dwóch kartach ASUS Extreme N6800 Ultra uzyskał niewiele później rekordowy wynik aż ponad 12 tys. punktów!!!

ASUS A8N-SLI Deluxe – najlepszy wybór

Płyta ASUS A8N-SLI to wręcz wymarzona platforma dla każdego gracza, wyposażona w chipset nForce4 SLI i obsługująca procesory Athlon 64 FX oraz Athlon 64. Dodatkowo płytę "uzbrojono" w szereg ekskluzywnych technologii Asusa, takich jak EZ Selector, AI NOS, czy AI NET2, pozwalających na dalsze zwiększenie funkcjonalności płyty. A8N-SLI Deluxe posiada 4 sloty pamięci DDR oraz 8 złączy SATA. Unikalna technologia EZ Plug zapewnia zaś

stabilność zasilania interfejsów PCI-Express, a przez to stabilną pracę całego systemu, nawet przy maksymalnym obciążeniu.

Znakomita wydajność graficzna to jednak nie wszystko. Dzięki wykorzystaniu układu Realtec ALC 850, płyta ASUS A8N-SLI Deluxe pozwala na uzyskanie krystalicznie czystego dźwięku w standardzie 7.1. Optyczne wyjście S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface) umożliwia podłączenie komputera do domowego systemu kina domowego i zwiększenie w ten sposób głębi i mocy efektów dźwiękowych.

Superszybka grafika

Aby wykorzystać pełnię możliwości drzemiących w płycie A8N-SLI Deluxe, należy wyposażać ją w szybkie karty graficzne. Dobrym rozwiązaniem jest wykorzystanie kart ASUS Extreme N6800GT, wyposażonych w chipset nVidia GeForce 6800GT oraz 256 MB pamięci DDR3 i mogących pracować w trybie SLI. Absolutnie najwyższą wydajność zapewni jednak obsadzenie obu slotów PCI-Express kartami ASUS Extreme N6800 Ultra..

Karty te wyposażono w całą gamę najnowszych technologii zwiększających realizm generowanej grafiki, takich jak np. UltraShadow II, High-Precision Dynamic RAGE (HPDR), Intellisample 3.0, czy silnik graficzny CineFX 3.0 umożliwiające wykorzystanie w efektach

ASUS A8N-SLI Deluxe



ASUS EXTREME N6800 Ultra

specjalnych mechanizmów dostępnych w Microsoft DirectX 9.0. ASUS Extreme N6800 Ultra wyróżnia się spośród dziesiątek kart innych producentów dzięki ulepszonemu, w porównaniu z referencyjnym projektem nVidii, systemowi chłodzenia. Zarówno procesor graficzny, jak i moduły pamięci są całkowicie pokryte miedzianymi radiatorami, zaś ciepło z nich odprowadzane jest dzięki cichemu, ale bardzo wydajnemu wentylatorowi.

Wraz z kartą ASUS Extreme N6800 Ultra użytkownicy otrzymują kamerkę internetową oraz okazały pakiet dodatkowego oprogramowania. Można w nim znaleźć m.in. programy GameFace Live, Power Director, ASUS DVD XP, Media Show oraz takie gry jak DOOM 3 czy Joint Operations. Pomimo, że DOOM 3 jest bodaj najbardziej wymagającą grą dostępną obecnie na rynku, posiadacze płyt ASUS A8N-SLI Deluxe i kart ASUS Extreme N6800 Ultra mogą być pewni, że ich system bez problemu wytrzyma zarówno tę, jak i wielu przyszłych, jeszcze bardziej zaawansowanych graficznie gier.



Rodzynok?

Ciekawostką zestawienia jest urządzenie Yamada DVD-8400x, które opcję odtwarzania DivX/XviD ma niejako tylko dodatkowo.

Jest to stacjonarny „magnetowid”, który jako nośniki wykorzystuje zapisywalne krążki DVD. Na jednej płytce można zapisać 4,7 GB do 6, 4, 2 i 1 godziny materiału w trybach SLP, EP, SP, HQ. Gdy krążek się zapelni (jeśli nie jest to nośnik wielokrotnego zapisu), można zakończyć płytkę i wzbogacić ją w stosowne menu, dzięki któremu nawigacja po nagraniach jest tak prosta jak w przypadku scen w filmach DVD. Pilot jest bardzo rozbudowany i zawiera dobrze opisane i rozmieszczone przyciski, w których na początku można się trochę pogubić, lecz potem praca będzie w miarę łatwa i przyjemna. Urządzenie ma pełną gamę wejść i wyjść video (Euro, Chinch, S-Video), lecz dodano także tuner telewizyjny, dzięki czemu w pełni może ono zastąpić standardowy magnetowid.

Niestety gdy chcemy bardzo szybko dokonać nagrania, od włączenia z trybu czuwania do gotowości do zapisu milja kilkadziesiąt sekund – selftest urządzenia oraz rozpoznanie rodzaju krążka i wyszukanie miejsca po ostatnim zapisie zabiera sporo czasu. Mimo to mnogość zastosowań, opcji i możliwości daje większe pole do popisu niż przy niejednym magnetowidzie, a przy cenach nośników jest to nader ciekawa alternatywa domowego wideo. Obsługę DivX/XviD dodano jakby przypadkiem, gdyż można odtwarzać sporo formatów filmów, lecz **brak obsługi QPEL**, choć jest możliwość włączenia polskich napisów TXT (nie wszystkich).

Byłoby to po prostu urządzenie niemal idealne – zawsze można dołożyć kilka funkcji w firmware, gdyby nie trzeba było zapłacić za nie 1200 złotych, co może trochę uszczuplić domowe fundusze.

138-ka ma bursztynowy wyświetlacz cyfrowo-literowy z kolorowymi symbolami funkcji, który jest dość czytelny. Podobnie jak w modelu 238, napęd działa głośnie od konkurencyjnych urządzeń, co czasem może irytować użytkowników. Na pochwałę zasługuje czytelne i intuicyjne menu oraz przeglądarka zawartości płyt tudzież bardzo szybka reakcja na polecenia „wydawane z pilota”. Jego funkcje są dość dobrze rozmieszczone, choć niektórych funkcji DivX/XviD trzeba się nauczyć (ich obłożenia na klawiszach), gdyż nie są na nim opisane, a szkoda.

Manta także dopracowała model Emperora 2 i z imperatora powstał książę,

czyli Prince DVD-010. Pozbyto się niezbyt funkcjonalnego panelu przedniego z „patrzącym w niebo” wyświetlaczem i zaaplikowano nowy, który nieco futurystycznym kształtem znacząco odróżnia się od konkurencji. Ciekawostką jest zastosowanie niebieskiego wyświetlacza (na szczycie zrezygnowano z niebieskiego podświetlenia przedniego panelu), a jako szybki – wypukłej soczewki powiększającej optycznie wielkość komunikatów. Niestety ktoś zaprojektował umieszczenie samego wyświetlacza 2-3 milimetry poniżej krawędzi otworu w obudowie, co skutkuje tym, że gdy umieścimy urządzenie wyżej niż 30 cm ponad podłogą, część napisów, jeśli siedzimy w fotelu,

Wyniki porównania

Producent	Wiwa	Wiwa	Manta	HiVision	Yamada	Yamada
Model	HD 138	HD 238	Prince DVD-010	DVD-3178	DVR-6500x	DVR-8400x
Cena	179 zł	199 zł	229 zł	229 zł	349 zł	1199 zł
Gwarancja	24 miesiące	24 miesiące	24 miesiące	24 miesiące	24 miesiące	24 miesiące
WWW	www.wiwa.info.pl	www.wiwa.info.pl	www.manta.com.pl	www.hivision.pl	www.yamada.pl	www.yamada.pl
Formaty	DVD, DIVX, XVID, WMA, MP3, Audio-CD, SVCD, VCD, JPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4	DVD, DIVX, XVID, WMA, MP3, Audio-CD, SVCD, VCD, JPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4	DVD, DIVX, XVID, WMA, MP3, Audio-CD, SVCD, VCD, JPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, KODAK Picture CD, Nero Digital, OGG, VCDD	DVD, DIVX, XVID, WMA, MP3, Audio-CD, SVCD, VCD, JPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, KODAK Picture CD	DVD, DIVX, XVID, WMA, MP3, Audio-CD, SVCD, VCD, JPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4	DVD, DIVX, XVID, WMA, MP3, Audio-CD, SVCD, VCD, JPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, MVCD, KVCD, CVCD, SKVCD, MDVD, KDVD
Dyski	DVD±R/±RW, CD-Audio, DIVX-CD, DIVX-DVD, MP3-CD, MP3-DVD	DVD±R/±RW, CD-Audio, DIVX-CD, DIVX-DVD, MP3-CD, MP3-DVD	DVD±R/±RW, CD-Audio, DIVX-CD, DIVX-DVD, MP3-CD, MP3-DVD	DVD±R/±RW, CD-Audio, DIVX-CD, DIVX-DVD, MP3-CD, MP3-DVD	DVD±R/±RW, CD-Audio, DIVX-CD, DIVX-DVD, MP3-CD, MP3-DVD	DVD±R/±RW, Audio-CD, CD-R/RW, DIVX-CD, DIVX-DVD, MP3-CD, MP3-DVD
Napisy TXT	TMplayer, MicroDVD, MPL2, SRT, SUB, TXT	TMplayer, MicroDVD, MPL2, SRT, SUB, TXT	TMplayer, MicroDVD, MPL2, SRT, SUB, TXT	TMplayer, MicroDVD, MPL2, SRT, SUB, TXT	TMplayer, MicroDVD, SRT, SUB, TXT	TMplayer, MicroDVD, SRT, SUB, TXT
Regulacje TXT	Wielkość czcionki, kolor czcionki, jej obwódki i podświetlenia, płynna regulacja odległości od dolnej krawędzi ekranu	Wielkość czcionki, kolor czcionki, jej obwódki i podświetlenia, płynna regulacja odległości od dolnej krawędzi ekranu	Wielkość czcionki, kolor czcionki, jej obwódki i podświetlenia, płynna regulacja odległości od dolnej krawędzi ekranu	Brak	Brak	Brak
Wyjścia dźwiękowe	Analogowe stereo, cyfrowe 5.1 elektryczne i optyczne	Analogowe 5.1, cyfrowe 5.1 elektryczne i optyczne	Analogowe 5.1, cyfrowe 5.1 elektryczne i optyczne	Analogowe 5.1, cyfrowe 5.1 elektryczne i optyczne	Analogowe 5.1, cyfrowe 5.1 elektryczne i optyczne	Analogowe 5.1, cyfrowe 5.1 elektryczne i optyczne
Wyjścia wideo	EuroScart (RGB), Coaxial, S-Video, Komponentowe	EuroScart (RGB), Coaxial, S-Video	EuroScart (RGB), Coaxial, S-Video, Komponentowe	EuroScart, Coaxial, S-Video, Komponentowe	EuroScart, Coaxial, S-Video, Komponentowe	EuroScart, Coaxial, S-Video, Komponentowe
Wejścia wideo	x	x	x	x	x	EuroScart, Coaxial, S-Video, DV (kamera cyfrowa), USB
Wejścia audio	x	x	x	x	x	Analogowe stereo
Dodatkowe	8 kolorów czcionki, obramowania i podświetlenia napisów, omijanie reklam na DVD	8 kolorów czcionki, obramowania i podświetlenia napisów, omijanie reklam na DVD	Omijanie reklam na DVD	Bardzo rozbudowana kontrola dźwięku i obrazu, częściowa obsługa QPEL (15-20 fps)	Częściowa obsługa QPEL i GMC (15-20 fps), płynny ZOOM	Możliwość nagrywania na DVD, wbudowany tuner TV, odtwarzanie danych z nośników USB
Wyposażenie	Pilot, przewody chinch, instrukcje po polsku, 2 baterie AAA	Pilot, przewody chinch, instrukcje po polsku, 2 baterie AAA	Pilot, przewody chinch, instrukcje po polsku, 2 baterie AAA	Pilot, przewody chinch, instrukcje po polsku, 2 baterie AAA	Pilot, przewody chinch, instrukcje po polsku, 2 baterie AAA	Pilot, przewody chinch, instrukcje po polsku, 2 baterie AAA
Plusy	Sporo możliwości i mądre gabaryty	Poprawiony wygląd w stosunku do 228	Poprawiony wygląd i funkcjonalność w stosunku do Emperora 2	Niesamowicie rozbudowana kontrola obrazu i dźwięku	Płynnie działający ZOOM	Nagrywanie oraz obsługa urządzeń zewnętrznych, a także wbudowany tuner TV
Minusy	Jedynie stereofoniczne wyjście analogowe audio	Brak wyjścia komponentowego	Mały kąt sterowania pilotem	Wątpliwa obsługa QPEL i brak większej kontroli nad napisami TXT	Wątpliwa obsługa QPEL i brak większej kontroli nad napisami TXT	Brak większej kontroli nad napisami TXT
Power	8	8	8	8	7	9
Dodatki	6	6	6	6	6	6
Eco	9	8	8	8	7	7

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

w ogóle nie jest widoczna. Tacka wydaje się bardzo filigranowa, ale niech was nie zwiedzie jej grubość i to, że jest przezroczysta. Jest to materiał bardzo odporny na uszkodzenia. Tutaj mamy tylko dwie wielkości czcionki (dużą i małą) oraz dwa kolory liter (biały i żółty).

Yamada DVD-6500X ma zupełnie inny system obsługi plików znajdujących się na płytach. Pokazuje – na przykład – wartość pierwszego znalezionej na krążku katalogu i to w nie najlepszy sposób, bo przy MP3 nie ma problemu, lecz gdy mamy tam pliki z filmem i pliki z tekstem, widać tylko te filmowe – nie można wybrać pliku napisów (wersje językowe). By przejść do kolejnego, trzeba przewijać klawiszami kursorów, lecz nie widzimy liczby katalogów. Pomyślcie, ile się trzeba naklikać w przypadku krążka DVD, na którym zgromadzono kilkadziesiąt katalogów z muzyką, by znaleźć ten, który nas interesuje – po prostu morderstwo!

Dobrze przynajmniej, że na górnym pasku wyświetla się nazwa katalogu. Ciekawostką jest opcja powiększania/pomniejszania obrazu, która działa płynnie, a nie skokowo jak w przypadku konkurencji. Urządzenie radzi sobie jako tako z plikami QPEL – niestety odtwarzanie nie jest płynne. Dopracowania wymagają napisy, gdyż nie można regulować wielkości, koloru ani ich położenia na ekranie. Doskonale za to rozwiązano tu obłożenie klawiszy w wygodnym pilocie.

HiVision DVD-3178 to ciekawe urządzenie, które – tak jak Yamada – w miarę – obsługuje QPEL (15-20 FPS), ale nie ma zupełnie kontroli nad napisami, czyli ich kolorem, wielkością i umiejscowieniem na ekranie (1/3 wysokości ekranu – od dołu). Za to monstrualnie niemal rozbudowano obsługę dźwięku oraz obrazu. Dla tego pierwszego możemy wybrać tryb (muzyka/film), pogłos (koncert/salon/hall/łazienka/jaskinia/stadion/kościół/wyłączone) oraz opóźnienie dla każdego kanału 5.1 z osobna. Można skorzystać z predefiniowanego equalizera (brak/pop/rock/na żywo/muzyka taneczna/techno/klasyka/stonowany), a dodatkowo podbić basy i sopran, wybrać opcję superbas i ustawić filtr HDCS (wyl./44.1 K/88.2 K). Ufff.

Podobnie jest, jeśli chodzi o obraz. Mamy regulację jasności, barwy, kontrastu, nasycenia, ostrości (wysoka/średnia/niska) oraz korekcję gamma (wysoka/średnia/niska/brak). Uff po raz drugi. Po prostu masakrycznie duża liczba opcji do kontroli. Nie wiem, kto z „normalnych” użytkowników z tego skorzysta, ale skoro są, można się nimi bawić do woli, szczególnie że przewidziano powrót do ustawień fabrycznych, gdy za bardzo namieszamy. Pilot jest bardzo mały i kanciasty, lecz w przeciwieństwie do konkurencji, nie trzeba nim celować w urządzenie, gdyż działa także wówczas, gdy skierujemy go na ścianę, sufit czy podłogę.

W odtwarzaczach Wiwa oraz Prince możliwe jest płynne sterowanie umieszczeniem napisów w filmach DivX/Xvid w stosunku do dolnej krawędzi ekranu. Jest to szalenie pomocne w przypadku, gdy formaty filmów, jakie oglądamy, są różne. Dodatkowo urządzenia te oferują możliwość pomijania reklam przed filmami na krążkach DVD dołączanych do czasopism, których zwykle nie da się uniknąć.

Żadne z urządzeń nie oferowało możliwości słuchania muzyki z krążków Audio CD lub plików MP3 na wszystkich sześciu kolumnach (5.1), gdy były one podłączone do odtwarzaczy. Podobnie jest w przypadku, gdy film ma ścieżkę dźwiękową w trybie stereo. Działy jedynie dwa przednie głośniki oraz subwoofer. Dwóch dystrybutorów – z tego, co wiem – po naszych sugestjach wzięło się do pracy i usilnie walczy z firmware'em. Każdy z odtwarzaczy radził sobie też w zadowalający sposób z możliwością przeglądania zdjęć i grafiki (JPG).

Werdykt

Urządzenia zapewniają bezproblemową obsługę wszystkich funkcji, do jakich zostały przewidziane, lecz nie da się ukryć, że niektóre z nich zostały dużo lepiej dopracowane. Gdyby połączyć możliwości HiVision oraz menu i opcje Wiwy, a także poprawić obsługę QPEL (coraz więcej filmów z niego korzysta – choć spotyka się wersje filmów bez tej technologii), dopiero wówczas otrzymalibyśmy urządzenie w pełni uniwersalne i użyteczne... [CDA]



drukarki tanie w eksploatacji...

Epson Stylus C66 Photo Edition



269
PLN z VAT

- 4 osobne pojemniki z tuszem minimalizują koszty wydruku
- tusze DURABrite zapewniają wydruki wodo i światło odporne
- rozdzielczość druku 5760* dpi, druk do 17 str / min
- tusze w komplecie z drukarką, bogate oprogramowanie

Epson Stylus CX3650



359
PLN z VAT

- 3 w 1 drukarka, skaner, ksero
- 4 osobne pojemniki z tuszem minimalizują koszty wydruku
- tusze DURABrite zapewniają wydruki wodo i światło odporne
- rozdzielczość druku 5760* dpi, skanowania 600 x 1200 dpi
- intuicyjna i prosta obsługa, kompaktowe wymiary

DURABrite
INK

INDIVIDUAL INK

* rozdzielczość druku uzyskiwana na odpowiednich mediach

EPSON DEUTSCHLAND GmbH Spółka z o.o.
Oddział w Polsce ul. Bokserska 66
02-690 Warszawa
infolinia: 0 801 64 64 53 (29gr/min)
www.epson.pl

EPSON
EXCEED YOUR VISION

■ CENA: 2299 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: Nvidia
 ■ WWW.NVIDIA.PL

MACIEJ LEWCZUK | NVIDIA ZNOW PRZED KONKURENCJĄ...



■ DANE TECHNICZNE

PROCESOR 3D: Nvidia GeForce 7800 GTX
 JEDNOSTKI PIXEL SHADER: 24
 JEDNOSTKI VERTEX SHADER: 8
 POTOKI RASTRUJĄCE: 16
 PAMIĘĆ: 256 MB GDDR3
 ZEGAR GPU/MEMORY: 430/1200 MHz
 MAGISTRALA: PCI-E
 DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256 bitów
 WYJŚCIA DVI: 2
 WYJŚCIA VIDEO: tak
 OPROGRAMOWANIE: brak (w wersjach produkcyjnych będą sterowniki, programy i gry)
 DODATKOWE: brak (w wersjach produkcyjnych będą przewody i przejściówki)

Nvidia GeForce 7800 GTX

Najszybszymi obecnie kartami graficznymi są konstrukcje łączące na jednej płycie drukowanej dwa układy Nvidia GF 6800 Ultra (w trybie SLI). Jednakże jeśli chodzi o karty z pojedynczym procesorem, najnowsze dziecko Nvidii, czyli GeForce 7800 GTX, nie ma sobie równych.

Do testów otrzymaliśmy kartę referencyjną Nvidii, nieoznakowaną marką żadnego producenta. Czystą wersję inżynierską.

Co nowego we wnętrzu układu? Sporo i może jeszcze trochę. 302 miliony tranzystorów (przy 222 milionach 6800 Ultra i 160 milionach X850XT PE), 24 jednostki Pixel Shader (16 – 6800U i X850XT PE) i 8 jednostek Vertex Shader (6 – 6800U i X850XT PE). Jednak po-zostawiono 16 wyjściowych jednostek rastrujących (ROP – Render Out Pixel),

które łączą się z 24 potokami poprzez przełącznik krzyżowy. Wbrew pozorom, nie powoduje to powstawania przestojów przy wysyłaniu danych, gdyż przy stopniu skomplikowania obliczeń dla nowszych pozycji, wykorzystujących w znacznym stopniu jednostki cieniowania, obliczeń dokonywanych przez 24 potoki będzie tak wiele, że 16 wyjściowych może nie być nawet w pełni wykorzystywanych. Dlatego w starszych grach oraz programach testowych wzrost wydajności w porównaniu z poprzednią generacją układów będzie wyraźnie niższy niż w tytułach z ostatnich

miesięcy, które w znacznym stopniu bazują na tworzeniu skomplikowanego świata (Doom 3), lub gdy będzie wykorzystana wysoka rozdzielczość, wraz z maksymalnymi wartościami wygładzania krawędzi oraz filtrowania tekstur.

Jeśli o wygładzaniu krawędzi wspominamy (antialiasing), nie można zapomnieć o nowym trybie wygładzania krawędzi udostępnionym wraz z nowymi kartami i sterownikami (77.72), czyli o **Transparent FSAA**. Znajduje on zastosowanie przy wygładzaniu skośnych linii wewnątrz tekstur z przezroczystymi fragmentami. Są one szeroko stosowane do symulacji siatki ogrodzeniowej, trawy czy liści. Do tej pory można było zauważyć nieprzyjemne schodki (mimo najwyższych trybów

wygładzania) w grach, takich jak Half-Life 2 czy podobnych, w których ogrodzenia mamy niemal na każdym kroku. Po zastosowaniu nowej technologii obraz jest o niebo lepszy, a wydajność spada maksymalnie o kilkanaście procent.

Co najciekawsze, zejście z procesu produkcji 130 nm do 110 nm oraz zabiegi projektantów sprawiły, że układ GeForce 7800 GTX – mimo zwiększonej wydajności – **ma mniejsze o kilkanaście watów zapotrzebowanie na energię**, co pozwoliło w najmocniejszej wersji zastosować dość cichy i niepozorny układ chłodzenia. Karta dość mocno się rozgrzewa przy maksymalnym obciążeniu, lecz testy w naszym redakcyjnym laboratorium przeprowadziłem, gdy temperatura powietrza na wrocławskim Rynku dochodziła do 35 stopni Celsjusza (w labie było około 26, a zestawu nie ochładzałem żadnym dodatkowym wentylatorem – konstrukcja przeszła wszystkie testy i nawet się nie „zająknęła”).

Muszę przyznać, że Nvidia GeForce 7800 GTX jest tworem bardzo przemyślanym i mógłbym ją polecić każdemu, lecz jest jeden mały szkopuł. Mimo że cenę „wejścia” ustalono na poziomie znacznie niższym od tego, z jakiego startowała 6800 Ultra, jednak te 2300 złotych trzeba na nią wypłacić... [GDA]

Wyniki porównania

	Nvidia GeForce 7800 GTX Standard	Nvidia GeForce 7800 GTX 4 Antialias/8 Aniso	HIS X850 XT IceQ II PE Standard	HIS X850 XT IceQ II PE 4 Antialias/8 Aniso	Gigabyte X850 XT Platinum Standard	Gigabyte X850 XT Platinum 4 Antialias/8 Aniso
3DMark 03	16366	11094	13705	9490	13373	8756
3DMark 05	7359	7282	6428	5855	6129	5117
Codecreatures	8725	6174	7575	5689	7449	5449
X-2 The Threat (1600)	82.776	59.164	75.064	56.415	72.583	54.408
UT 2003 (Flyby/Botmatch 1600)	290.46/98.50	251.59/96.66	288.36/96.77	236.55/94.92	281.57/92.83	223.26/91.97
Farcry (1024/1600 Max Detail)	72.07/71.75	73.68/56.53	70.90/71.40	70.33/40.33	69.91/69.74	68.48/37.23
Aquamark 3 (FPS)	79.16	73.549	75.81	71.30	X	X
Doom 3 (Med/High/Ultra/Ultra 1600)	109.0/108.9/109.0/91.2	110.0/107.8/93.7/52.8	111.2/109.7/96.9/58.1	105.9/93.3/71.5/37.7	101.2/100.2/96.6/63.0	97.1/88.8/73.5/39.3
The Project (1024)	70.01	59.94	62.10	49.20	*	*
Splinter Cell: Chaos Theory SM 1.1 (1024/1600 SM 3.0)	104.60/61.20 (80.12/41.81)	105.09/62.04 (110.72/42.68)	*	*	*	*

Sterowniki 77.72 X - Testu nie udało się uruchomić, * - Testu nie wykonywano, SM - Shader Model
 Płyta - ASUS P5AD2 Premium, Procesor - Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), Pamięci - 2*Gell. 512 MB PC2-5300

Nvidia GeForce 7800 GTX

- bezapelacyjnie najszybsza karta z pojedynczym procesorem 3D
- świetny nowy tryb wygładzania krawędzi
- nie stać mnie na nią :)

907

www.nvidia.com

*Gany podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
 DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
 ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

■ CENA: 599 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: Panasonic Polska Sp. z o.o.
 al. Krakowska 4/6, 02-284 Warszawa
 Infolinia: 0 801 351 903
 ■ WWW.PANASONIC.COM

■ DANE TECHNICZNE
 PRODUCENT: Panasonic
 NAZWA: Panasonic SV-MP 110V

DUDE | PANASONIC NIEMAL DLA KAŻDEGO

■ INNE
 WYMIARY: 53,2 x 61,1 x 17,5 mm
 WAGA 30,4 (BEZ BATERII)
 CZTEROWIERSZOWY
 WYŚWIETLACZ
 PAMIĘĆ 256 MB
 ODTWARZANE PLIKI MP3
 I WMA
 RADIO FM (20 STACJI)
 DYKTAFON
 MIKROFON 30 DB
 USB 2.0
 ZASILANIE: bateria DC 1,5 V
 CZAS ODTWARZANIA: ok. 13 h (odtwarzacz),
 ok. 7 h (radio)
 CZAS NAGRYWANIA: ok. 13 h (dyktafon), ok. 7 h (radio)
 DODATKOWO: słuchawki stereofoniczne, przewód USB CD-
 ROM ze sterownikami, smycz na szyję



■ Niewielkich rozmiarów,
 solidny i poprawny
 odtwarzacz mp3.

Panasonic SV-MP 110V

Prezentowany model odtwarzacza cyfrowego firmy Panasonic ma szansę zaspokoić oczekiwania niejednego użytkownika.

Model SV-MP 110V kształtem i wielkością przypomina brelok, który dzięki dołączonej do zestawu z urządzeniem smyczy można nosić na szyi. Za sprawą wykorzystanego do jego produkcji materiału jest lekki, mimo to nie sprawia wrażenia niesolidnego. Poza tym jego obudowa ma jeszcze tę zaletę, że układ przycisków służących obsłudze urządzenia jest na niej dobrze przemyślany, przez co jako całość Panasonic już od samego początku sprawia wrażenie dopracowanego.

Na wyświetlaczu w sposób czytelny prezentowane jest menu urządzenia, które umożliwia obsługę jego samego, jak i gospodarowanie skopiowanymi do jego pamięci plikami. Oprócz ich odtwarzania możemy je też nagrywać, bowiem Panasonic SV-MP 110V wyposażono w funkcję nagrywania – zarówno przez wbudowany w obudowę mikrofon, jak też z radia FM. To ostatnie jest oczywiście stereofoniczne, obsługuje 20 kanałów i co ciekawe – proponuje funkcję dokładniejszego dostrajania sygnału radiowego.

Jak to w odtwarzaczu cyfrowym dźwięk przetwarzany w tej technologii brzmi

zadowalająco, niewiele też można zarzucić pracy słuchawek. Dodatkowo equalizer pozwala na regulację tonów niskich i wysokich, są też ustawienia predefiniowane, takie jak pop, jazz, classic, normal. Zasilanie SV-MP 110V stanowi albo bateria typu AAA, albo akumulatorek (niestety nie w zestawie, co dziwi w przypadku sprzętu firmowanego logo Panasonic).

Nie dziwi już natomiast to, że jak w większości markowych urządzeń pliki mp3 można przenieść do pamięci odtwarzacza, niestety nie można już tego zrobić w drugą stronę. No i cena, którą dystrybutor ustalił na... 599 zł. [GDA]

Panasonic SV-MP 110V

- obudowa lekka, nieduża
- strojenie radia
- interfejs
- jakość dźwięku

6 4 5

cena

brak możliwości kopiowania plików do komputera

www.panasonic.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

KONKURSY



WYŚLIJ SMS **KGENCDA.PSP**
 NA NUMER 7916



WYŚLIJ SMS
KGENCDA.MC60
 NA NUMER 7284



WYŚLIJ SMS
KGENCDA.KASA300
 NA NUMER 7284

Do konsoli dołączona jest gra komputerowa Ridge Riders. Koszt wysłania smsa na numer siedem dwa osiem cztery to dwa złote plus vat czyli dwa złote czterdzieści cztery grosze z vat. Koszt wysłania smsa na numer siedem dziewięć jeden sześć to dziewięć złotych plus vat czyli dziesięć złotych dziewięćdziesiąt osiem groszy z vat. Regulamin konkursu oraz informację o zwycięzcy podamy na stronie <http://konkursy.techcreative.pl/cda> Konkurs organizowany jest przez firmę Tech Creative.

KONKURSY

BENQ FP71G
CENA: 1000 zł

DOSTARCZYŁ: BenQ Polska

WWW.BENQ.PL
DANE TECHNICZNE
PRZEKĄTNA EKRANU: 17"

TYP WYŚWIETLACZA: TN+

WIELKOŚĆ PŁAMKI: 0,264 mm

CZAS REAKCJI MATRYCY: 8 ms

RZECZYWISTY ROZMIAR
WYŚWIETLANEGO OBRAZU: 337 x

270,4 mm

NATURALNA ROZDZIELCZOŚĆ
PRACY: 1280 x 1024 punkty

LG FLATRON SLIM L1780Q
CENA: 1699 zł

DOSTARCZYŁ: LG Electronics Polska

ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa, tel. +48 (22) 48 17 601

WWW.LGE.PL
DANE TECHNICZNE
PRZEKĄTNA EKRANU: 17"

WIELKOŚĆ PŁAMKI: 0,264 mm

CZAS REAKCJI MATRYCY: 8 ms

TECH-NICK | SREBRO, CZERNI I „CHROM”...
DANE TECHNICZNE
KĄT WIDZENIA OBRAZU
(POZIOM/PION): 140°/130°

JASNOŚĆ: 300 cd/m2

KONTRAST: 500:1

POBÓR MOCY: do 40 W (w stanie

spoczynku mniej niż 1 W)

RODZAJ WTYCZKI/KABLA
SYGNAŁU: analogowe (D-sub)*1

DODATKOWE: brak

CIEŻAR: 3,8 kg

WYMIARY: 362 x 378 x 135 mm

GWARANCJA: 36 miesięcy

BenQ FP71G.

LG Flatron Slim L1780Q.

BenQ FP71G LG Flatron Slim L1780Q

Monitory LCD systematycznie tanieją. I choć nadal są dużo droższe niż pocziwe CRT, stać na nie już nie tylko najbogatszych posiadaczy PC. Za względnie umiarkowaną cenę możemy cieszyć się całkiem dobrym sprzętem, wcale nie z najniższej półki. Oto test dwóch takich urządzeń.

Monitor

BenQ FP71G jest z wyglądu dość prostą konstrukcją. Ma tylko jedno analogowe wejście sygnału wizyjnego (D-Sub), można go regulować tylko, jeśli chodzi o pochylenie ekranu względem blatu biurka w tył i przód. Sześć przycisków daje dostęp do menu, jak i do bezpośredniej regulacji kontrastu i jasności oraz automatycznego dopasowania obrazu.

Po skalibrowaniu monitora sprawdziłem odwzorowanie kolorów, jakość wyświetlania liter oraz grafiki, a także kontrast i efekt migotania przy wyświetlaniu szarości (czy drobnych wzorów w kolorach niezbyt kontrastowych w stosunku do tła) – w większości okazało się, że monitor sprawuje się poprawnie. **Krótki czas reakcji matrycy** pozwala nawet malkontentom w miarę komfortowo grać oraz oglądać filmy bez efektu powstawania „duchów”. Jednakże gdy mamy do czynienia z dużą liczbą ciemnych, nocnych czy podwod-

nich scen, daje się zauważyć problem z kolorami (ciemnymi) oraz czernią. Nie da się tego w żaden sposób „podciągnąć” regulacją z poziomu menu. Kąty, pod którymi dobrze widać obraz, nie są najwyższe, choć wystarczają nawet do oglądania filmów w kilka osób.

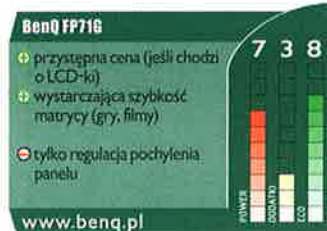
LG Flatron Slim L1780Q proponuje trochę odmienne podejście do projektu zewnętrznego monitora. Tu położono nacisk na efektowny wygląd. Eleganckie zestawienie czerni, matowego srebra, polerowanego białego tworzywa i chromopodobnej podstawy daje bardzo efektowną całość, dopełnioną szklanym, ekstrawaganckim włącznikiem podświetlanym na niebiesko. Przewody podłącza się nie do panelu, tylko do tylnej krawędzi podstawy (złącza D-Sub i DVI oraz gniazdo wtyczki zasilacza). Jest to o tyle dobre, że łatwiej ukryć przewody w otworze biurka lub za jego krawędzią, jednak uniemożliwia dosunięcie moni-

tora do krawędzi blatu, gdy jest on tuż przy ścianie.

Położenie ekranu można regulować w kilku zakresach. Zmysłna dźwignia pozwala na ustalenie wysokości panelu od blatu, dodatkowo można go pochylić (niemal równoległe do blatu biurka – montaż na ścianie) i obrócić o 90 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dzięki czemu graficy mogą lepiej rozpląnować projekty stron oraz plakatów. Monitor ma **ukryte pod dolną krawędzią przyciski** do buszowania po menu oraz automatycznego dostrajania. Obraz charakteryzuje się dobrym nasyceniem

barw, niewiele zastrzeżeń można mieć do czerni i szarości. Ciekawostką jest zastosowanie systemu F-Engine – dzięki jednemu przyciskowi możemy wybrać tryb pracy (film, tekst, normalny i użytkownika), co zmienia kontrast, jasność oraz nasycenie barw. **Szybka matryca** pozwala na zabawę z grami komputerowymi bez zbytniego zmęczenia oczu.

Jak widać, obydwa monitory prezentują trochę inne podejście do tematu projektowania monitorów LCD. BenQ postawił na prostotę i zachęca ceną, a LG kusi efektownym wyglądem i możliwościami regulacji. Wybór należy do was. **[CDA]**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/rozmiar
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

MEDIA-TECH 60 MIN ULTRA FAST CHARGER |

» CENA: 119,99 zł

» DOSTARCZYŁ: Media-Tech Polska Sp. z o.o.

Filia Brzeziny 13 B, 05-074 Halinów

tel. (0 22) 760 39 99

» WWW.MEDIA-TECH.PL

» DANE TECHNICZNE

WIELKOŚCI AKUMULATORÓW: AA i AAA

TYP AKUMULATORÓW: Ni-MH

CZAS ŁADOWANIA: zależne od liczby i pojemności

ogni (60 min = 2* 1600 mAh)

TECH-NICK | 60 MINUT NA DWÓCH...



» DANE

TECHNICZNE

LICZBA KANAŁÓW: 4

indywidualne kanały ładowania dla

AA i 2 AA

ZABEZPIECZENIA: przed przegrzaniem, zmianą polaryzacji, uszkodzonymi akumulatorami i włożeniem zwykłych baterii

SYGNALIZACJA: ikony na ekranie LCD, brzęczyk

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA: ładowarka,

4 akumulatory Media Power 2400 mAh, przewody USB

i do gniazda zapalniczki samochodowej

GWARANCJA: 24 miesiące

» Procesorowa

ładowarka

z czterema

pojemnymi

akumulatorami.

Media-Tech 60 Min Ultra Fast Charger

Aby zaoszczędzić na masie baterii, które napędzają różne urządzenia i akcesoria, najpierw trzeba wydać nieco pieniędzy na ładowarkę. Ciekawą propozycją jest konstrukcja Media-Techa.

Nie dość, że za mniej niż 120 złotych otrzymujemy ładowarkę, to jeszcze dodatkowo dołączono do niej cztery akumulatory Ni-MH o pojemności 2400 mAh. To jeszcze nie wszystko. O uniwersalności urządzenia może świadczyć fakt, że dołączono – prócz zasilacza sieciowego (230 V) – także wtyczkę do gniazda zapalniczki samochodowej i przewód USB – zatem możemy ładować akumulatory z trzech źródeł. Można naładować od jednego do czterech akumulatorów AA i do dwóch AAA, możliwe jest także użycie pojedynczych ogniw – urządzenie ma cztery niezależne kanały, sterowane mikroprocesorem i sygnalizuje działanie informacjami na ekranie LCD.

ładowarka miałaby leżeć dalej niż 30 cm od gniazda zapalniczki, wtyczka przewodu może się z niej łatwo wysunąć – brakuje jej zabezpieczenia. Ładowanie przez USB jest bardzo długie ze względu na stosunkowo niski prąd przepływający przez ten typ złącza.

Ogólnie muszę przyznać, że Media-Tech MT6204 to bardzo uniwersalne i ciekawe urządzenie pozwalające po zakupie oszczędzić na bateriach do aparatu, odtwarzacza czy innego urządzenia. Cena szybko się zwróci, szczególnie gdy do tej pory kupowaliście sporo ogniw... [CDA]

60 minut w nazwie dotyczy ładowania akumulatorów, lecz tylko dwóch w wersji AA i o pojemności 1600 mAh. Cztery AA 2400 mAh ładują się wyraźnie dłużej.

Są też pewne minusy. Przewód ładowarki samochodowej jest długi, lecz skręcono go w ciasną i sztywną spiralę. Jeśli

60 Min Ultra Fast Charger

7 8 8

- duża pojemność dołączonych akumulatorów
- dołączony przewód USB i do gniazda zapalniczki samochodowej
- przewód do gniazda zapalniczki samochodowej mógłby być bardziej „miękki”

www.media-tech.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Pentagram Xtreme Cooling Division z dumą przedstawia swe najnowsze dziecko: systemy chłodzące karty graficzne. Po spektakularnym sukcesie modeli przeznaczonych dla CPU, ich nadzwyczaj wydajna konstrukcja została przeniesiona na grunt chłodzenia coraz gorętszych procesorów kart graficznych. Paleta zalet to Xtremalne wyposażenie, Xtremalna wydajność i Xtremalna cisza! Zestawy chłodzące PENTAGRAM FREEZONE znajdziesz w najlepszych sklepach komputerowych.

CHŁODZENIE VGA



XC-80 Cu

wymiary >> 115 x 88 x 34 mm
radiator >> miedź
waga >> 302 g
łożyskowanie >> podwójne kulkowe
praca >> 18 dB tryb silent
25 dB tryb normal



XC-80 AICu

wymiary >> 115 x 88 x 34 mm
radiator >> miedź + aluminium
waga >> 196 g
łożyskowanie >> podwójne kulkowe
praca >> 18 dB tryb silent
25 dB tryb normal



XC-80 AI

wymiary >> 115 x 88 x 34 mm
radiator >> aluminium
waga >> 143 g
łożyskowanie >> ślizgowe
praca >> 15 dB silent
23 dB tryb normal



PENTAGRAM GROUP

www.pentagram.com.pl

PHOTON Digital Photography Invasion | FREEZONE Xtreme Cooling | PENTAGRAM Networking and Communication

MULTIMEDIA VISION

Autoryzowany wyłączny dystrybutor

tel. (022) 330 9000, www.pentagram.pl

CENA: 684 zł
DOSTARCZYŁ: D-Link Polska
 ul. Włocław 11, 00-851 Warszawa
WWW.DLINK.PL

DANE TECHNICZNE
 TRANSFER WIFI: do 108 Mb/s
 STANDARD WIFI: 802.11b, 802.11g(+)
 PORTY LAN: 4x Gigabit Ethernet (obsługuje też 100/10 Mbit)

ANTENA: odkręcana – 5 dBi SMA-TP
 MOC WYŚCİOWA: do 100 mW
 SZYFROWANIE: Wi-Fi Protected Access (WPA)
 oraz 128-bit Wired Equivalent Privacy (WEP)
 BEZPIECZENSTWO: Stateful Packet Inspection (SPI)

oraz Network Address Translation (NAT)
 FUNKCJE ROUTERA: closed SSID, DHCP client, DHCP server, filtr portów
 TCP/UDP, intranet block, lista MAC, Multiple SSID, VPN pass-through
 TRYB PRACY: Gateway, Punkt Dostępowy, Router
 ZARZĄDZANIE: http

DAN | WLAN DLA GRACZY

Konkurs sms

Do wygrania router D-Link Gaming Router DGL 4300. Aby go wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaki system ochrony sieci bezprzewodowej obsługuje D-Link DGL-4300:

- A. 256-bitowy WEP
- B. WPA i 128-bitowy WEP
- C. TCP/IP

Odpowiedź wpisz według schematu: CA,DL,X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij sms'em pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 6 września 2005 r.

Fundatorem nagrody jest **D-Link** www.dlink.pl



D-Link rozsiewający pakiety w powietrzu.



Opcje zaawansowane routera.

Pakiety w powietrzu

Gdy zdecydujemy się na podłączenie komputera do Sieci, musimy odpowiedzieć sobie na jedno pytanie – połączenie przewodowe czy może bezprzewodowe?

Urządzenie DGL-4300 firmowane przez D-Linka jest routerem, który łączy technologię przewodową i bezprzewodową. Z założenia miało być to urządzenie dla gracza, dla którego różnica połączenia rzędu 10-30 ms ma wielkie znaczenie w rozgrywkach, takich jak Quake, UT czy ET. Na początek jednak spójrzmy na parametry techniczne. Router wyposażony został w 4 porty w standardzie Giga Ethernet, jak również interfejs WiFi. Interfejs pracuje w standardzie 802.11g+, który przy połączeniu z urządzeniami w takim samym standardzie zapewnia połączenie z szybkością do 108 Mb/s.

Urządzenie wyposażone zostało w technologię o nazwie GameFuel, która ma gwarantować połączenia między graczami bez opóźnień i zakłóceń. Zastosowano tutaj mechanizm priorytetów. Jak można się domyślić, najwyższy priorytet przesyłania pakietów mają tutaj aplikacje związane z multimedialną rozgrywką. System obsługuje ochronę sieci bezprzewodowych WPA

i 128-bitowy WEP. Natomiast Firewall zapewnia kontrolę przepływu danych, NAT i połączenia VPN.

Całość konfiguruje się za pomocą standardowej przeglądarki internetowej, wystarczy jedynie skonfigurować odpowiednio nasz adres sieci w protokole TCP/IP. Przygotowanie urządzenia do podstawowej pracy jest stosunkowo proste. Wystarczy wybrać tryb Wizard, aby w kilku krokach odpowiednio dobrać parametry pracy urządzenia. Po kilku chwilach karta sieciowa w komputerze zaczyna odbierać sygnał routera i już możemy cieszyć się przeglądaniem stron WWW. Na podstawowej zakładce Basic możemy określić pracę sieci WAN, LAN, serwera DHCP oraz ustawić zabezpieczenia. Prawdziwym fajerwerkiem jest zakładka **Advanced**, w której użytkownik konfiguruje urządzenie do specyficznej pracy, np. grania. Dla przykładu w menu Gaming posiadamy listę gier i programów, pod których charakterystykę można skonfigurować

router. W ten sposób uzyskamy najefektywniejsze warunki pracy.

Dla przeciętnego gracza DGL-4300 jest aż nazbyt rozbudowany. Niektóre opcje w zakładce Advanced mogą wprowadzić użytkownika w osłupienie i nie obejdzie się wtedy bez przeglądania pomocy (wbudowanej w router). Niestety pomoc niektórych zagadnień opisuje dość ogólnie, co zmusza do poszukiwań informacji w Internecie. Obawiam się, że typowy użytkownik komputera nigdy nie skorzysta z niektórych opcji urządzenia, tym bardziej jeżeli nie ma odpowiedniej wiedzy o sieciach komputerowych.

Podczas pracy można stwierdzić dwie przypadłości. Testowany router po 48 h ciągłej pracy zawiesił się – niestety, ale takie przypadłości posiadają również inne urządzenia, z którymi miałem styczność. Można mieć jedynie nadzieję, że przypadłość ta nie występuje zbyt często. Inną bolączką jest przesyłanie przez WiFi dużych plików. Tak jak

w podobnych konstrukcjach, przez pierwszą minutę dane przesyłane są z pełną prędkością, natomiast po chwili spada ona tak, jakby router nagle się zatkał.

Nie można też zapomnieć o cenie urządzenia. Owszem, router wyposażony został w potężne porty LAN i oprogramowanie, które wyciska z niego siódme poty. Nie wydaje mi się jednak, aby to uzasadniało wydanie ponad 600 zł, tym bardziej że nie odczułem różnicy podczas grania z wykorzystaniem DGL-4300 a urządzeniem za 300 zł. Może się jednak mylę, a rynek i gracze zweryfikują moje spostrzeżenia. **[CDA]**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER - Wydajność/prędkość/przebieżność
 DODATKI - Programy/Gry/Przewodowy/Bateria/Gadgets
 ECO - Cena porównawcza do POWER i DODATKI

IRIVER H10 5GB COLOR |

► CENA: 1299 zł
 ► DOSTARCZYŁ: ul. Marszałkowska 45/49 lok. 24
 00-648 Warszawa, tel. (0 22) 423 24 12
 ► WWW.IRIVERPOLSKA.PL

► DANE TECHNICZNE
 PAMIĘĆ: 5 GB
 CZAS PRACY: do 12 godzin
 KOMUNIKACJA Z PC: USB 2.0
 EQUALIZER: 30 predefiniowanych oraz User EQ

MIKE-L | 5 GB W „PUDELNICZCE”

► Elegancki i funkcjonalny odtwarzacz
 z pamięcią 5 GB.



► DANE TECHNICZNE
 WYMIARY: 95,5 x 54,6 x 15 mm
 WAGA: ok. 96 g
 BEZPOŚREDNIE KODOWANIE DO MP3: tak
 DYKTAŁON: tak
 NAGRYWANIE Z RADIA FM: tak
 WYŚWIETLACZ: 1,5-calowy TFT-LCD
 PASMO PRZENOSZENIA: 20 Hz-20 kHz
 MOC WYJŚCIOWA (SŁUCHAWKI): 18 mW (L) + 18 mW (P),
 maks. głośność przy 16 ohm
 STOSUNEK S/N: 90 dB
 ANTENA: przewód słuchawkowy
 OBSŁUGIWANE FORMATY: MPEG 1/2/2.5 Layer 3, MP3 VBR, WMA,
 JPG, TXT
 BIT RATE: 32 Kbps-320 Kbps
 TAGI ID3: ID3 V1 Tag, ID3 V2 2.0, ID3 V2 3.0, ID3 V2 4.0
 ZASILANIE: akumulator litowo-jonowy, zasilacz sieciowy
 DODATKOWE: słuchawki Sennheiser MX400, przewód USB, silikonowe etui
 GWARANCJA: 2 lata

iRiver H10 5GB color

Po targach elektronicznych, na których Creative zaprezentował koncepcję odtwarzacza Zen Micro z „głaskadełkiem” jako elementem sterującym i regulującym, powstało kilkanaście podobnych konstrukcji.

Jedną z nich jest iRiver H10, który jest nieco dłuższy i cieńszy od pierwowzoru. Zasilany jest przez akumulator litowo-jonowy, który wystarcza nawet na dłużej niż 10 godzin ciągłego odtwarzania. Prócz obsługi plików MP3, WMA i WAV, ma także bardzo dobrej klasy tuner FM, dyktafon, który można ustawić na nagrywanie o określonym czasie i z mikrofonu lub z zaprogramowanej stacji radiowej. Można odczytać teksty zapisane w pamięci – książki (e-book) oraz nawigować po katalogach urządzenia, jak również pooglądać fotografie.

Menu jest szalenie proste w obsłudze i nawet głaskadełko zbytnio nie psuje komfortu obsługi.

Złącze USB 2.0 zapewniła szybki transfer, lecz połączenie pomiędzy H10 a komputerem odbywa się za pomocą specjalnego przewodu-przełączówki, do której podłącza się także ładowarkę. Dziwne to, ale skuteczne, choć delikatne złącze krawędziowe nie nastroja opty-

mistycznie. Półtorocalowy kolorowy ekran jest dość czytelny, choć wolalibyśmy, by niektóre menu były oznaczone większymi napisami.

Dołączone słuchawki firmy Sennheiser – MX400 – całkiem dobrze spełniają swoje zadanie i nawet w moich uszach, które nie są przyzwyczajone do dousznych modeli, nie powodowało dyskomfortu podczas użytkowania urządzenia.

iRiver H10 to bardzo ciekawe urządzenie, dopracowane niemal pod każdym względem, lecz cena 1299 złotych będzie skuteczną barierą dla wielu melomanów. [GDA]

IRIVER H10 5GB color

7 4 6

- świetne dyktafon i radio
- czytelny kolorowy wyświetlacz
- całkiem dobre głaskadełko
- silikonowe etui nie jest najatrakcyjniejsze
- cena...

www.iriverpolska.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

GAINWARD goes like hell

demony
szybkości:



Ultra/3500 PCX XP
Golden Sample



procesor
pamięć
taktowanie
wyjścia

NVIDIA GeForce 7800 GTX
256 MB / 1.6 ns / 256-bit
470 / 1300 MHz
2xDVI, VIVO

Absolutny lider wydajności wśród kart graficznych oparty na najnowszym, 24-rozbitowym chipsecie nVidia



Ultra/1960 PCX XP
Golden Sample GLH



procesor
pamięć
taktowanie
wyjścia

NVIDIA GeForce 6600 GT
128 MB / 1.6 ns / 128-bit
540 / 1150 MHz
2xDVI, VIVO

Zdecydowanie najszybszy GeForce 6600GT na rynku - wersja specjalna "Goes Like Hell".



Ultra/1960 XP
Golden Sample



procesor
pamięć
taktowanie
wyjścia

NVIDIA GeForce 6600 GT
128 MB / 1.6 ns / 128-bit
540 / 1050 MHz
2xDVI, VIVO

Elite'na wersja Golden Sample oparta na przebojowym chipsecie nVidia



MULTIMEDIA VISION®

wyłączny dystrybutor produktów GAINWARD
 02-295 Warszawa, ul. Emaliowa, tel. (22) 338 9000
 www.gainward.pl

W PRENUMERACIE TANIEJ!

Przy zamówieniu rocznej prenumeraty możesz otrzymać
prezent (książkę Wydawnictwa MIKOM)
lub kupić gadżet z logo CD ACTION
po atrakcyjnej cenie 10 zł!

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy
CD Action z CD w cenie 174 zł
z DVD w cenie 190 zł

Za 12 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 222 zł,
zamawiając prenumeratę **oszczędzasz aż 48 zł**

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy
CD Action z CD w cenie 99 zł
z DVD w cenie 108 zł

Za 6 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 111 zł,
zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 12 zł

wariant III

Prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy
CD Action z CD + PC Format z CD
w cenie 290 zł

CD Action z DVD + PC Format z DVD
w cenie 310,80 zł

Za 12 wydań z CD: CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 420 zł, zamawiając pakiet

oszczędzasz aż 130 zł

wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy
CD Action z CD + PC Format z CD
w cenie 149 zł

CD Action z DVD + PC Format z DVD
w cenie 161,40 zł

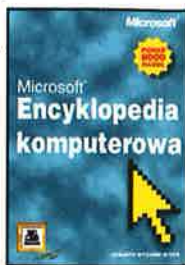
Za 6 wydań z CD: CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 210 zł, zamawiając prenumeratę

oszczędzasz 61 zł

Zamówione w prenumeracie pakietowe miesięczniki będą wysyłane w odrębnych przesyłkach - zgodnie z harmonogramem druku.



PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i internetu. W każdym numerze CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.



ENCYKLOPEDIA KOMPUTEROWA MICROSOFT.
Symbol: EC

Najnowsza edycja słownika firmy Microsoft w wersji angielsko-polskiej obejmuje ponad 8 tysięcy terminów komputerowych dotyczących oprogramowania, sprzętu, grafiki, Internetu, standardów przetwarzania informacji, gier, itp. Opisy są wyczerpujące,

często uzupełnione ilustracjami. Jest to pierwsza na naszym rynku tak duża encyklopedia informatyczna. Polska edycja słownika zawiera obszerny skorowidz terminów polskich z odwołaniem się do odpowiednich pojęć omówionych w słowniku Microsoftu. Takie podejście umożliwiło wprowadzenie obszernej polskiej terminologii, co jest istotne szczególnie tam, gdzie nie ma jednoznacznego polskiego przekładu.



CRACKING. JAK SIĘ PRZED NIM BRONIĆ.
Symbol: CRA

Na treść książki składają się następujące rozdziały: - Wstęp do problematyki - Programy najczęściej używane przez krakerów - Najczęstsze błędy w dziedzinie zabezpieczeń - Podstawowe typy zabezpieczeń - Wykrywacze debuggerów i dezassemblerów oraz inne sztuczki poprawiające jakość zabezpieczeń

- Porady, jak lepiej chronić programy - Ważne struktury w Windows - Skutki zabezpieczania programów - Ciekawe strony internetowe. Książka wyposażona jest w płytę CD-ROM z dziesiątkami programów do kompresowania i kodowania w celu ich zabezpieczenia, debuggerów i ich wykrywaczy, z praktycznymi projektami zabezpieczeń oraz kompletnymi przykładami z książek.

Wydawcą prezentowanego tytułu jest

Wydawnictwo MIKOM

www.mikom.pl

ul. Żegoty 9, 02-263 Warszawa

tel. 22/ 886 62 43

zamowienia@mikom.pl

Najlepsze książki informatyczne dla początkujących i profesjonalistów. Języki i techniki programowania, biblioteki programów, systemy operacyjne, sieci komputerowe oraz rozwiązywanie problemów technicznych.



PODANE CENY PRENUMERATY NIE
OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

**ZAKUP KAŻDEGO, WYBRANEGO GADŻETU POWIĘKSZA WARTOŚĆ
PRENUMERATY ODPOWIEDNIO O 10 ZŁ, 20 ZŁ LUB 30 ZŁ.**

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu **CD-Action** od numeru:

Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc = rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata:

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr:

w cenie:

Wybieram następujący prezent:

EC

CRA

Wybieram następujący gadżet:

koszulka

czapeczka

smycz

oferta wrzesień 2005

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy

Miejscowość

Kraj

Telefon kontaktowy

e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT

NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłaty/przelewu

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic

☐ VISA Business

☐ Polcard

☐ PBK Styl

☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty

Data ważności karty (miesiąc = rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o.o., Sp. k. ul. Młodowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. telefonicznie 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem prenumerata@bauer.pl

oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet:

<http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel: 22/ 517 05 31 do 36

REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik,

tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukienice 6, 50-107 WROCŁAW

NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest

realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 3,50 zł.

Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.

FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

KLUCZ DO ŚWIATA SAMOCHODÓW



Co miesiąc: samochody seryjne, tuning, 4x4, fascynacje, sport

FACTHOUT REDACTION

Ueeech, wakacyjnie się w AR zrobiło – tzn. początek wakacji to zwykle a) dużo mniej listów, b) ich poziom zaś... Hmm... (Ale – jak widać – zawsze znajdę parę rodzynków w tym zakalcowatym cieście.) Mam tylko nadzieję, że – jak co roku – to tylko taka chwilowa tendencja i mimo że macie wolne (a może właśnie dlatego!), będziecie pisać listy i e-maile. Bo wcale, rozumiecie – rubryka z listami, w której nie ma listów, trochę „GUIPO” wygląda. I tylko mi nie mówcie, że to winien nowy layout, bo co roku jest to samo w tym czasie...

Rewolucje?

✉ Proponowałbym drobną rewolucję w systemie oceniania. Skłoniła mnie do tego ta nieszczęsna eldowa recenzja BiA. Można by zrobić tak, że przy tytułach głośniejszych, bardziej znanych, szerzej reklamowanych kolegium redakcyjne mogłoby podnieść ocenę danej gry o 1, 1,5 p. To naprawdę byłoby bardziej obiektywne, o ile oczywiście możemy mówić o obiektywizmie w przypadku oceniania gier.

Jestem przeciw. A czemu? Bo recenzja podpisana jest ksywką autora. I w tym momencie on sam odpowiada za ocenę i na niego pójdą joby, jak namiesza. Nie chciałbym, by mi ktoś zmieniał MOJĄ ocenę gry i abym potem JA świecił oczyma, tłumacząc się, że recenzja, owszem, moja – ale ocena już całkiem nie moja. I wyobraź sobie recenzję w stylu „grafika taka sobie, dźwięk kiepski, grywalność do bani...” i ocenę np. 7, bo redakcja podciągnęła o te 2-3 p. To już wolę rameczkę typu „Veto”!



Druga tym razem denerwującą kwestia, mianowicie Twoja pewnego rodzaju, niekonsekwencja. Dwa przykłady: wielokrotnie różnym krytykom pisałeś i pisesz: „nie chcesz to nie kupuj”. A jeśli nie widzą żadnej innej alternatywy? Jeśli im się to pismo podoba, a mają tylko jakieś zastrzeżenia? Przecież są Waszymi klientami i mają prawo mieć swoje zastrzeżenia i je przedstawiać.

Ja jestem konsekwentny. Zwrot „nie podoba się, nie kupuj” kieruję tylko i wyłącznie do tych krytyków, którym w CDA nie podoba się NIC. A wtedy chyba oczywiste jest, że skoro nic im nie leży, a wszystko jest ich zdaniem do pupci, niech po prostu znajdą sobie pismo, które im odpowiada, bo my na pewno CDA nie zmienimy tak, by zadowolić tych paru koleś.

Krytyka antyfanów: czy nie ma ich mądrzejszych? Czy przychodzą tylko takie krytyczne listy, czy może Ty tylko takie publikujesz? (miało być ostro to jest :D).

Antyfan jest z założenia głupi, ponieważ inteligentny krytyk CDA nie jest antyfanem, a po prostu krytykiem. Antyfan to jak naćpa-



ny tępy kibol, a widziałeś kiedyś cywilizowanego naćpanego tępego kibola?

I wciąż się zastanawiam, czy jesteście pismem o grach, czy dla graczy? W tej chwili nad wstępniakiem widnieje „dla graczy” (swoja droga głupi ten napis).

Może i głupi – ale prawdziwy. Bo niby dla kogo jesteśmy. Dla działkowców?

Ale czy to nie zostało zmienione tylko po to, żebyś nie okazał się, co tu dużo mówić, kłamcą?

Napis wyraża nasze intencje. Jesteśmy pismem dla graczy – co oznacza, że nie o samych grach, a o rzeczach, które graczy interesują. (Czyli głównie o grach, ale nie tylko.) Czujesz subtelny różnicę? A kłamcą przecież i tak jestem, bo stale wam ściemniam, aż dudni – szczególnie na własny temat (imię, wiek itd.).

I jeszcze jedna prośba: nie moglibyście publikować więcej publicystyki?

Moglibyśmy, o ile będzie takie zapotrzebowanie. Ja ciągle mówię, że to od was zależy, co znajdziecie w CDA, my jesteśmy od tego, by to dostarczyć, o ile jest to w granicach naszych możliwości intelektualnych i finansowych.

Tym razem chciałbym skupić się na grach. Stwierdzam, że gry na PC ulegają „konsolidacji” w złym tego słowa znaczeniu – coraz mniej jest gier w których trzeba myśleć. Bo popatrzmy na nadchodzące tytuły: Stalker – może będzie trzeba trochę pomyśleć, ale to fps!

No, ale co z tego, że FPS? A jakby był TPR, to by coś zmieniło?

Wiedźmin – CRPG, ale to też w sumie rąbanka. ItD., itp. Prowadzi mnie do wniosku, że to gracze głupiej! Nie chcą grać w przygodówki – najczęściej wydawane gatunki to te najbardziej bezmózgowe: FPSy i strategie.

Strategie to gry „bezmózgowe”?!! Zlituj się, co ty gadasz?!

Gry stały się rozrywką dla mas – a masy zrównały ich poziom intelektualny do swojego. Smutne :{.

Fidel Castro

Sorki, ale jeśli pragniesz wyrafinowanej rozrywki, to np. idź do teatru awangardowego. Gry z założenia są miłą, MASOWĄ i prostą (co nie musi znaczyć „prostactą”) metodą spędzania czasu. Nikt nie oczekuje, że w cyrku kłowni na arenie będą serio rozważać zagadnienia ontologiczne...



KOCIĄK MIESIĄCA



Bez nerwów, to tylko...

✉ Jesteście giga totalnym zerem, jak można było sprzedać się Niemcom. Na początku wrzysko było fajnie. Należeliście do polskiego wydawnictwa Silber Sark i można było waz kupić za małe pieniondze a teraz koszącie 20 złotych i myślicie, że ktoś waz kupi. Wychodzi na to, że nie macie chomoru skoro daliście się odkupić tym szfobom. I nie kłamcie z tym nakładem 100000 bo i tak nikt nie wiezy w to.(...) Kupilem tylko jeden numer cda i już widze rze to beznadziejna gazeta.

[dane nieważne :)]

...podpucha, o czym wiedziałem niemal od razu. Do tego kiepska. Autor się przyznał i z tym zgodził :) Więc jakby co – takich podpucho przychodzi kilka dziennie. Szkoda czasu i waszego wysiłku. Niejeden raz mówiłem, że aby mnie nabrać na podpucho, trzeba umieć dobrze pisać. A jak się umie – to można się przebić i ze zwykłym listem, nie trzeba



podpuszczać... Nie powiem, gdzie autor tej prowokacji popełnił błąd (i nie mówię tu o ortografii!), żeby nie ułatwiać życia kolejnym „pretendentom”. Ksywkę też wyciąłem, bo to nie jest tekst, którym się należy chwalić przed kumpłami...

czyli to, co o CDA piszą
w Internecie

Myśl miesiąca:

Nie istnieje droga na skróty do miejsca, do którego dojść warto....

Urealniać czy nie?

☑ Ostatnio zastanawiam się nad pewną rzeczą. Do przemyśleń zmobilizowała mnie rozgorzała ostatnio na łamach AR dyskusja na temat fizyki i fabuły w grach. Jednak to, nad czym ja się zastanawiam, nie dotyczy bezpośrednio tematu tej dyskusji. Mianowicie, wiemy, że twórcy gier nieustannie zmiierają do maksymalnego urealnienia swych gier, co za tym idzie przypominają one w coraz większym stopniu realny świat (może nie tyle tematem – bowiem rzadko na ulicy można spotkać orki lub też dwupiętrowe maszyny kroczące, ale wyglądem).

Wracając do moich przemyśleń, znane są przypadki ludzi myślących gry ze światem rzeczywistym, oczywiście nie muszą przypominać, że skutki tych pomyłek były tragiczne, dla nich lub dla innych... Czy nie uważasz, że zatarcie tej,



jakże ważnej, granicy pomiędzy światem wirtualnym i światem rzeczywistym mogłoby być (lub raczej będzie) tragiczne w skutkach? Przecież, jeśli znalazł się ktoś, kto rozjeżdżał ludzi na pasach po zagranii w Carmageddon 2 w którym grafika wyglądała tak, a nie inaczej, to ilu „chętnych” znalazłoby się gdyby ta gra miała fotorealistyczną grafikę? Więc moje decydujące pytanie brzmi: czy uważasz, że urealnienie gier wyjdzie społeczności komputerowej na dobre?

Durandal

Uważam, że tak – bo jak rozjeżdżasz 20 animowanych w trzech klatkach pikseli, w ekran przyska troszkę czerwonych punkcików i słychać pisk z PC spikera – to ludzi nie rusza. Ale jak zobaczysz parujące flaki na szybie i usłyszysz, jak ktoś wyje z bólu, może drugim razem się zastanowisz, czy jednak warto było... Naturalnie znajdują się psychole, którym to właśnie sprawi przyjemność – ale ja mówię o normalnych ludziach... Przykład: gdy graliśmy w jakąś strategię II-wojenną z moim bratem i on przeprowadzał desant w Normandii, grał metodą „a co mi tam, to tylko gra, ludzi mam wielu, liczy się tylko zwycięstwo”. Po obejrzeniu „Ocalić szeregowca Ryana”, gdy znów przerabialiśmy ten scenariusz, oszczędzał swoich komputerowych żołnierzy jak mógł. Zapytałem go, skąd ta zmiana. A on mi na to „bo wiesz, teraz już wiem, co wtedy się z nimi dzieje”...

Co się stanie z naszą klasą?

☑ Ostatnio naszyły mnie przemyślenia pt. „Co się stanie z CDA za np. 20 lat”. Próbowałem



wyobrazić sobie Was jako 60-latków, którzy trzęsącymi się rękoma stukają w klawisze i niedosłysząc wrzeszczącego Mac Abry, który upomina się o teksty, a Wy tłumaczycie się, że w tym wieku skleroza jest normalna i mówicie, że i tak nie możecie napisać recenzji po nie pamiętacie o co chodziło w tej grze.

Zaraz, zaraz! Oni już DZIŚ się tak tłumaczą!

Z takich przemyśleń wniosek jest jeden: CDA trzeba zamknąć.

Grrr... Sam się zamknij! :)

Ale... Rozwiązaniem tego problemu mogłoby być oddanie CDA w ręce młodej kadry, ludzi, którzy kiedyś z wami tylko współpracowali, a teraz są już pełnoprawnymi redaktorami. Wy usunęlibyście się w cień i tylko doradzaliście byście młodzikom, a oni dalej ciągnęliby CDA. A co Ty Smugglerze myślisz o takiej wizji?

Olsześ

Sorki, możesz pisać głośniej?

AR-eakcje

☑ 1. Panopticum?

Szanowny Panie Smuggler: Po przeczytaniu listu Michała z Sierpca, zamieszczonego w CDA 08, poczułem się lekko urażony arogancją i brakiem wiedzy autora. Chodzi mianowicie, o sposób, w jaki wyraża się on o konsolach. Michał najwyraźniej nie wie, co mówi. Po Panu, Panie Smuggler, spodziewałem się odrobinę większego obiektywizmu, zwłaszcza w takszanującym się czasopiśmie „dla graczy” (Pana słowa!), jakim jest CDA. Konsolowcy to przecież też gracze. Rozumiem, że CDA jest poświęcone w 99% graczom pecetowym, ale to nie jest powód aby pozwalać na takie poniżające traktowanie konsolowców oraz ich maszyn.

Publikacja listu, w którym ktoś wygłasza swoją opinię na ten temat (niekoniecznie pochlebną, ale też w żaden sposób nie wulgarną), uważasz za poniżenie? To co w takim razie powiesz o wypowiedziach konsolowców w SwS w numerze 08?

Resztę listu kieruję bezpośrednio do Michała i innych tego typu podobnych ludzi. A więc, „z politowaniem” patrzysz na nowe konsole... Czy ty, człowieczku, wiesz w ogóle, co mówisz?

„Człowieczku”. Myślisz inaczej niż ja – znaczysz się debil. No dobra, napiszę „człowieczek”, trzeba trzymać fason, bo powiedzą, że konsolowcy to jakieś chamy... Nie?

Nowy layout AR

•Gerrard: Nowe AR to dla mnie przerost formy nad treścią. Mniej tekstu, zbędne ramki, rysunki i kolorowe wyróżniki tła. Listy są bardziej porożyspywane, w starym AR było to, moim zdaniem, zorganizowane dużo lepiej.

•Daffy: Yyy... chyba nowe AR troszkę się za bardzo upodobniło wyglądem do NL – ramki, rozsyпка totalna, jeszcze tylko kolorów brakuje. W sumie stare mi się bardziej podobało, ale nie będę hamował rozwoju piśmka. A jeśli chodzi o teksty to nic się nie zmieniło – są geni(t)alne.

•TeBeG III: Wg mnie poprzedni wygląd był lepszy – Nie był taki „wariacki”, lepiej się go czytało, nie klął w oczy. Ale coś – jeśli innym ten wygląd przypadnie do gustu, trudno...

•DajtaBanana: Poprzednia [wersja AR – SMG] to tak uderzała po oczach, że jakoś nie miało się ochoty czytać. Choć ja pomimo tego i tak czytałem. Ale teraz rozkosz dla oczu...

•Marycu: A mi się ten odświeżony layout podoba. Znacznie lepiej, szybciej i wygodniej się czyta. Pamiętam jak po lekturze AR poprzedniej wersji często bolała mnie głowa i nie dokończyłem czytać. Teraz ok, chociaż (...) layout przypomina mi konkurencję (cos w stylu Clicka). Hmm... no sam nie wiem dlaczego po prostu jakiś taki układ... (...) choć sam nie wiem dlaczego

Bo jest podobny? :) Ale trudno, by nie był – jeśli do listów dorzucimy jakieś grafy. A coś innego można dorzucić? Ale to tylko podobieństwo zewnętrzne, a nie tekstowe.

•Hawk: Nowe AR jest znakomite. Podzielenia tekstu itp. są, ale widać wszystko, dzięki różnym kolorom pod tekst. Rysunki – nie za wiele, nie za mało, ot w sam raz.

O lekturze CDA/AR

•słoma212: Coś Wam powiem – nie radzę brać CDA w miejsca publiczne. Byłem dziś u lekarza i czytałem. Gadałem z takim gościem i czytałem jednocześnie. Zobaczyli byście jego zdziwienie (i całej poczekalni), jak zacząłem się śmiać i nie mogłem przestać.

Eeee... to był psychiatra, ten lekarz, że tak delikatnie zapytam?

•&yB: Ja chętnie zarówno gram jak i czytam CDA. Jakby język był taki z jakim stykam się na codzień w dokumentacji technicznej w pracy, pewnie bym nie inwestował 20 zeta miesięcznie :). Do wieku się nie przyznam – ale mam 9-cio letnią córkę :) Córka coraz chętniej sięga po czasopismo – nałóg komputerowy ma po mnie :) CDA łączy pokolenia. Baaa nawet teściowa czytuje „Na luzie” :)



•Alucard: Ja tak miałem na lekcji. Czytając Na Luzie, buchnąłem takim śmiechem, że nauczyciel zapytał, czy jestem całkowicie zdrowy Ale gdy zobaczył cda pod ławką, to wszystko było już jasne. Oczywiście dostałem kosę i uwagę.

Ja tam bym tę kosę na Allegro sprzedał...

•Ingebo: Byłem sobie raz na wiosce u rodziny (1 sklep i do tego z wódką tylko i wybranymi gazetami w tym numer Entera sprzed 2miechow). Pytam pani sprzedawczyni czy mają CDA a ona ze złości... Polazłem następnego dnia o 10 rano... mówię że chce CDA... A pani mi na to : nie ma ostatni poszedł o 8...

•oli_katowice: Siedziałem sobie w autobusie i czytałem jakąś reckę z cda. Obok mnie siedział pan w podeszłym wieku, czy po prostu dziadek.

Znaczy się miał ok. 35 lat? :)

Nie było by w tym nic dziwnego, że perfidnie podglądał co się w cda znajduje, patrzył na obrazki itp.) Myślałem, że umrę ze śmiechu. CDA TEŻ DLA STARSZYCH LUDZI.

Wiem, w końcu je czytam, nie!

Fani GTA...

A tu niektóre wypowiedzi fanów GTA, którym się nie spodobało, że śmieliśmy NIE DAĆ 10/10.

• Cd-Action To @#\$\$ za 20 zł naciągając ludzi aby kupowali to gównu nic tam nie dają żadnych pożądanych gier nic . Kupowałem to aż do teraz każde gta miało 10 prawie każde 112 nie ale vc i 3 tak i tak powinno być myślałem że gigant sa tez dostanie 10 bo jest milion razy lepsze od vice ale nie grafiaka h**g przeszkadzała. Grafa jest zajefajna tak jak gra spokojnie 10\10 powinna dostac albo więcej ale 9+ to zamało i złamali wieloletnią tradycję dawania gta 10.Sk****ny GTA VC GTA3 a tym bardziej gigant sa zasługują na 10 Cd-a To popie*****e. Grafa jest Dużzzzzz lepsza od vice to się liczy !!!!!!!!!!!!!!!

Pomijając już „niezależną” ortografię i styl (nie będę komentował, bo to kopanie leżącego) – pierwsze słyszę, aby kiedykolwiek obowiązywała u nas jakakolwiek tradycja dawania grom jakiegos cyklu do 10/10...

• smugler ty stara d u p o. choć i wylizr mi patyka!!! zara napisze donich ze chwalom sie sobom jak moja siostra d u p o m na ulicy (i cenom)...

Twe sekretne marzenia pozostaną niespełnione. Poza tym to by było już nie tylko gejostwo, ale i zoofilia, bo dla mnie prezentujesz poziom małpOMluda.

• Ja tego niekupie ponieważ solucje i kody i wiele innych rzeczy można znaleźć w internecie a jeżeli ktoś nie ma internetu to pujdzie na cafejke i tam sobie poczyta to co go interesuje a jak bendzie chciał to sobie skopiuje to co go interesuje na dyskiecie lub na cd. Nie pisać ze robie blendy mam niemieckiego windowsa.

Bebe, niemiecki findols, ty! Takie byki ci robi. Ci Niemcy są naprawdę perfidni...

• Pieprzone gnoje 9+10 10 się należy napiszcie na cdaction@cdaction.com.pl wszyscy !!!!!!!!! to może poprawić na 10 w następnym cd-a gnojki

• Ta gazeta jest do Dupy 18.50 lub Prawie dwadzieścia złotych za DVD To! Stanowczo Za Dużo Jak na gazetę z czterema Głównymi gramii! Oraz Nieobiektywnymi komentarzami na korzyść Producentów gier. Gry te Sa wychwalane: np. Jak to że żydzi sa bardzo pokrzywdzeni przez los, Hitlera, czy Palestyńczyków i Jacy są żydzi SUPER Jest to po prostu DNO przez wielkie D oraz za ich dema z wirusami czy ze sterownikami, po których cały system się wali! Dlatego Jeśli Chcecie wydać swoje oszczędności na to co się nazywa CD-Action to już Wasza sprawa.

Czy jest na sali ładowarka? (Bo lekarz to już mu – na głowę – nie pomoże...). Ale masz rację - to jest DNO... Twój list, znaczy.

• Co z Wami Bądźcie Obiektywni! Od Kąd Cda Wydaje swoje pismo Po Oopublikowaniu CDA z Fallautem2,Powtażam Po Tym Właśnie CDA jest ono Do Czterech Liter. Autorzy CDA Zamiast czterech CD z kartonowym nośnikiem CD i Bądźwymi grami powinni dać jedną lub dwie gry pożądne! (W pożadnym opakowaniu).W które Gracze będą mieli w co grać. Zauważyliście ostatnio ile jest tam reklam? Wiadomo że każdy grosz się liczy ale bez przesady! Jak CDA będzie takie jak jest teraz co żyje z ludzi co kupują ten miesiecznik.

Grze GTA gratulujemy NIEKTÓRYCH fanów. Prawie jak ludzie. Ale to nieważne...



A może ten twój „kombajn” zagradza ci wyjście z pokoju bez okien? Prawda, o większej (na razie) wszechstronności pecetów, jest powszechnie znana; ale rozpatrując sprawę w kategorii gier, i tylko gier, to na tym froncie ponosisie ostatnio znaczące straty. „Nie będzie konsola pluła nam w twarz?”. Oczywiście, że nie. Was, po prostu, trudno dostrzec, tak bardzo jesteście mali.

A to się nazywa „brak poczucia wyższości”...

Gdy w roku 1995 pojawiła się konsola Sony (PSX), jako pierwsza maszyna do gier na świecie, oferowała pełne środowisko 3D. Pecety tkwiły wtedy w epoce kamienia łupanego. Z czasem jednak, nadrobiły stratę.

A potem nawet przegoniły PSX-a. Ale w czym problem – konsola jako komputer specjalizowany do gier z natury rzeczy mogła mieć wysrubowane parametry grafiki, kosztem innych możliwości. To jak samochód wyścigowy (bardzo szybki, ale mało komfortowy) kontra typowy samochód rodzinny. Byłoby dziwne, gdyby już na początku był wolniejszy...

Czy to nie dziwne, że nowa generacja gier pojawia się zawsze wraz z nową generacją konsol?

A co to jest dla ciebie „nowa generacja gier”? Bo dla mnie, odkąd gry przeszły z 2D na 3D, to innych nowych generacji gier nie widzę...

Wasza pozycja na rynku jest bardzo zagrożona.

Wiemy, ten marny 1 mld udziału to śmiesznie mało. Owszem, konsole mają z 5, tego nie neguję. Ale ja tam dla owego 1 marnego miliarda jednak bym się ciut wysilił...

(...) Wszyscy to widzą, ale nie WY. Tak bardzo jesteście zaślepieni waszą arogancją, że pewnego dnia obudzicie się w świecie, w którym nie będziecie już nikomu potrzebni.

Daj se luz, tak to sobie dyskutujcie na konsolowych forach. PC zniknąć nie zamierzają, a póki są komputery (produkowane masowo), to i będą gry na nie – mniej czy więcej, ale będą. Konsole też (choć nie wiadomo, czy kompatybilne z obecnymi modelami)...

Nawet WASZE gry dopuszczają się ostatnio aktów zdrady – zapowiedź Unreal 2007 TYLKO na konsole.

To straaaaszne. Co prawda, z tego co wiem, U2007 ma też być na PC, ale nic to i tak zlinzczujemy autorów za to, że są zdrajcami, bo na konsole gry robią... Oj, ludzie, ludzie...

Wkrótce będziecie dostawać same konwersje.

Jeśli będą dobre (Riddick!), to mi to naprawdę nie przeszkadza, bo ja po prostu chcę grać w DOBRE gry. A czy w oryginale były robione na PC, czy może PS2, to już mi to wówczas wisi zwiedłym jopypadem w trzy strony naraz.

A propos sterowania. „Tarcza i miecz”, czyli wasza klawiatura i mysz... Ciekawe, jak wy chcecie grać w gry nowej generacji klawiaturą.

Tak jak wcześniej. W każdym razie dokupienie pada nie jest dla PC-towca problemem. Ciekawe, czy to samo powiesz o kupieniu klawiatury do jakiegokolwiek konsoli. :) I co to są te „gry nowej generacji”? (Jakiś popularny wśród konsolowców slogan czy jak?) Nogami i językiem trzeba będzie w nie grać czy co? Bo póki „ręczyca”, to sobie poradzimy. Ręć(ze) za to głowę!

Przecież to się jedynie do pisania nadaje. Czy wasza klawiatura trzęsie? Czy wasza klawiatura jest analogowa? A nacisnijcie sobie kilka klawiszy jednocześnie... Piiliiip! Piiliiip!

A pograj sobie w uczciwą symulację, strategię czy FPS z pada. Bez urazy, klawiatura jako sterownik ma wady, ale owa kombinacja (W/S/A/D + myszka) w większości gier zwykle doskonale się sprawdza. Hm... „analogowa klawiatura” – znaczy literki będą

mocniej widoczne, kiedy silniej naciśniesz klawisz? BTW – na czym i czym piszesz ten post? Jopypadem na PSX? Oj, bo się „piiliiip!” ze śmiechu. :)

I wy chcecie tym grać? „Tarcza i miecz”... Nasze pady są już przestarzałe, a co dopiero to wasze prymitywne badziewie.

Tja, nasze klawiatury są przestarzałe, bo nie mają miliona diodek i się nie trzęsą. Ale jakoś mi to nie przeszkadza. Rozczulający argument. Sam się trzęsę (ze starości), to klawiatura już nie musi...

Postęp na pecetowym rynku polega na podbijaniu parametrów (rozdzielczość obrazu, liczby przeliczanych wieloboków, liczba tranzystorów), nie na opracowywaniu nowych, rewolucyjnych rozwiązań? (Ken Katuragi).

Tja, a „640 KB RAM wystarczy do wszelkich zastosowań” (Bill Gates). Jak widać, każdy ma prawo publicznie chraniać głupoty o PC, nawet Guru branży, a co dopiero spec od konsol. Postęp na PC odbywa się dwupoziomowo: skok jakościowy (np. zmiana procka z 386 na 486, potem na Pentium), a jednocześnie w obrębie danego rozwiązania „kręci” się ciągle parametry – np. częstotliwość pracy procków itd. Sam fakt, że w konsolach tego nie macie (owo „kręcenie” to właśnie efekt otwartej architektury PC) i musicie co jakiś czas całkowicie zmieniać sprzęt, zamiast po prostu wymienić jego przestarzały element na nowszy, uważasz za wadę? To jakby powiedzieć, że „kapitalizm jest do bani, bo w sklepie jest 100 gatunków kawy i trzeba się zastanawiać, co wybrać, nie to, co w socjalizmie, w którym kawa była jedna, o ile była w ogóle, więc nie było takich problemów”. Rozumiem też, że wymiana np. GF2 na GF4 to tylko mizerne „podbicie parametrów”, ale wymiana PSX na PS2 to już „nowe rewolucyjne rozwiązanie”? :)

Wkrótce rozegra się pojedynek tytanów o rynek warty 25 mld. dolarów.

A co, chcecie przejść Microsoft? :)

Wy lepiej nie płączcie się pod nogami, bo możecie zostać boleśnie nadeptnięci. I przygotujcie swoje „kombajny”, bo znów będziecie musieli doganiać konsole.

Czujesz się tytanem? Gigantem? Ech, rozumiem – konsola jako przedłużenie futka. Kompleksy i te sprawy. Wiesz, parędziesiąt milionów lat temu na Ziemi też lażyły takie giganty oraz tytany i kazały zmiatać kręcącym się im pod nogami szczurowatym ssakom... I gdzie teraz są ci wielcy? W muzeach. A ssaki mają się świetnie. A co do doganiania – spokojnie. Znow doгонimy. I przegonimy. Jak już parę razy bywało. A wy za parę lat znów oglosicie triumfalnie nadejście „jeszcze nowszych nextgenów”, które to dopiero skopią nextPieCom tytki itd. Heh, toż dokładnie to samo mówili o PS2, gdy pojawiła się na rynku... Może nie?

REDACTION

Rysunki: Marek Lenc

P.S. Panie Smuggler, żeby nie było nie jestem waszym antyfanem. Bardzo lubię CDA i jestem jego (w miarę) stałym czytelnikiem. Ale denerwuje mnie sposób patrzenia większości „Pecetowych Sarmatów” na konsole i ich urzydkowników, tzn. zbyt bardzo „z góry”.

PSFan

No, panie urzydkownik, teraz to pan żeś zaleciał. Sam zachowujesz się jak cesarz na dworze wasala, nadymasz się jak balon konsolową dumą, opluwasz PC-ty, ile wlezie – a jednocześnie zarzucaś PC-towcom „patrzcie na góry”... Ale pewnie w wypadku konsolowców to się nazywa „powiedzenie paru słów prawdy dumnym posiadaczom PC”? Sam robisz to, o co do nas masz pretensje...

2. Ponownie o Michale

Co do sierpniowo-lipcowego JSP [albo lipcowo-sierpniowego]... [no 8 numeru w miesiącu lipcu] list Michała z Sierpca o tym zastępowaniu rzeczywistości której się nigdy mieć nie będzie poprzez komputer [ludku! a gdzie przecinki!!!!].

Przyganiał kociot garnkowi... :)

Fakt faktem, komputer ogłusza, ale działa w pewnym sensie jak ten drag jakmutam, wszystko jedno jaki, granie jest łatwe lekkie przyjemne, no ale my małe ludki, nie zostaliśmy stworzeni by ciągle grać, grać... (..) Do tego sadzę trza, kurde mol, dążyć, mieć jakiś cel i starać się być mocny w te klocki jak nie najlepszy, czego Ci trzeba życzyć.

PS. i jeszcze jeden wniosek tak od siebie wyciągnięty z głębin trzewi własnych, wy chyba raczej nas redaktorzy nienawidzicie..., czemu? Pewnie to jak z muchami wy robicie miód, a my Wam go jakoś przejadamy..., że nie wspomnę, że muchy potrafią obsrać ten stół – no ale cóż...

dr_cruces

No ludzie, a co my niby byśmy bez was zrobili?! Słyszeliście o symbiozie?

3. About 13

Rozbawił mnie list tego 13-latkę, który tak chlubi się swoim wzrostem, barami itd. Rozumiem, że jest w tym wiele z dziecięcej potrzeby imponowania innym, pokazywania swej „wyjątkowości”, na zasadzie: „mamo, popatrz jak ładnie ostrzygłem

kota” itd. Mniejsza o to. Jakby się ten osobnik jeszcze odezwał, to napisz mu może coś o negatywnych skutkach tak szybkiego wzrostu. Ja przykładowo również w jego wieku miałem coś około 1,80 m i co mi z tego przyszło? Ciało rosło szybko, ale oczy i serce nie nadążały, więc teraz jestem krótkowidzem (raczej bez szans na poprawę) i mam przerost jednej komory (przynajmniej z wołaka byłem zwolniony). (...) Ech... dobra, kończę z tym narzekaniem. Wkurzył mnie ten dzieciak bo znając życie to taki będzie się uważał za lepszego, znęcał nad innymi ubierze dresik oraz szalickę i poleci rzucić płytkami chodnikowymi w innych kiboli itd.

Adrian

Nie przesadzajmy, głupi nie jest, w końcu CDA czyta. Znaczący - dobry gust ma...

LUDZIE & LUDZISKA

Wczoraj się wziąłem znowu za przegląd The Best of AR w Tipsomaniaku 2004. Nie mogę, po prostu nie mogę, jak przeczytałem wymianę zdań między Smugglerem i tym biedakiem, co napisał „nuRZący” (chyba gdzieś to było w 2001); to normalnie... Aż mnie brat przyszedł z drugiego pokoju opier... (no powiedzmy wyraził dobitnie swoje zdanie), że mu spać nie dają i chyba mnie musieli na głowę upuścić, że o 4 w nocy czytam AR... Może i ma trochę racji... Ale kto by się przejmował.

[??]

No wiesz, brat mógł być znuRZony...

Witam. Nazywam się Ikeo i pisze tylko w jednej sprawie... Mianowicie chciałem Ci Smuggler podziękować za to, że nauczyłeś mnie prowadzić normalne dyskusje! Dziękuję, dziękuję, dziękuję!!! Gdyby nie to pewnie byłbym na poziomie niektórych ludzi, z którymi dyskutuję i dla nich jedynymi argumentami są: K%#A C\$&j itp. :] Jeszcze raz dziękuję i życzę miłej pracy!

Ikeo

No, to mam po 9 latach pierwszego paradawania... Chlip... wzruszyłem się... Jeszcze z 50 000 lat i coś może to moje gadanie zmieni...

Za ortografię nie przepraszam bo błędy mogą być ale się tym nie przejmuję na maturze z polskiego właśnie za to dostanę 2 więc i tutaj się tym nie będę przejmował;) Z poważaniem dla redakcji.

Jaszczur

Sądząc z pominiętego listu (i nie tylko) i tak masz tolerancyjnych nauczycieli. Ale

nie przejmuj się, w wojsku to TEŻ nie ma znaczenia. Byłeś umiał strzelić we właściwym kierunku...

Pewien osobnik twierdził, że nasz SWAT 3 nie ma seriala. Poradziłem, by go poszukał NA płycie. Oto dwa kolejne e-maile od niego.

1. Przeszukałem całą. I dupa. Albo mi go wyslijcie, albo podajcie gdzie jest!

2. Znalazłem!! I widzę, że zrobiłem z siebie kompletnego idiotę:(Wyrażam skruchę i przyznaje że jestem osłem:(!!!!!!!!!!!!!!!)

Powiedzmy – sympatycznym osiołkiem. :)



Jak się cieszyć że to czasopismo (tak czasopismo Smuggler) redagują mężczyźni. Nie wytrzymałbym czytania relacji z targów E3 gapiąc się na zdjęcia prawie nagich facetów.

W takim razie zapomnijcie o fotoreporcie z redakcji...

Tu miał być wstęp, ale go nie ma, bo autor jest nieopatentowanym lekiem...

Ostatnio idę do sąki i patrzę a tam qmpel z CD-A popruwa do budy. No to się go pytam co ciekawego, a on pokazuje mi okładkę. <nr 111 to był>. No to otwieramy na recce

Warcrafta i czytamy... i nagle ŁUP. patrzę a ja idę dalej a dookoła latają kartki z CeDeA. Odwracam się i patrzę... a tam qmpel leży z polowa CZASOPISMA(!) w ręce a między nogami ma... słup.

Nooo, to się czasem facetom zdarza... kiedy nie patrzy, jak idą. Albo gdy myślą niekoniecznie o niebieskich migdałach...

Ja trzymałem drugą połowa aqrat w miejscu gdzie kończy się reka. Doczytałem do końca i poszedłem. Wiem, wiem, zaraz się oburzą, że nieczytu drań i w ogóle ale co tam. :P

Na okładce numeru 7/2005 (wersja DVD) u góry, zaraz pod pełnymi wersjami (tam, gdzie cena, numer i jakiś tam „Index”) znalazłem napis „Mutacja 1”. Na okładce wersji z CD czegoś takiego nie było. Co oznacza ten napis?



Tylko nie mówcie, że znowu wprasowaliście tam jakiś banknot! :-)

To oznacza, że (audiotele!) a) pismo jest dla mutantów pierwszej klasy, b) drukowane jest w Czarnobylu, c) zaczynamy przechodzić mutację (w końcu prawie 10 lat mamy!). A tak serio – to info dla dystrybutora -> wersja DVD to pierwsza mutacja podstawowej – z CD – wersji CDA. Chcieli takie coś mieć, ponoć wtedy im łatwiej się rozliczać i skumać, co jest co. To mają...

Witam, niestety muszę napisać do was krytykę. A mianowicie CDA naprawdę spada na psy jakiś miesiąc temu otworzyłem szafkę z moimi skarbnymi (Waszym magazynem) a kilka numerów cda spadło na moje go biednego pieska :)) ech antyfan mają rację – naprawdę spadacie na psy!

RS. mój pomysł na myśl miesiąca „Jeżeli mam do wyboru bycie lub niebycie to ja wole bycie nawet w niebycie”.

To jest i tak lepsze, niż bycie w czymś odbycie.

Rzegnam jórz was wy głópie imbecyli (no jak krytyka to musi być ciut po antyfanowsku)

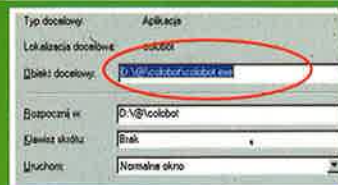
...Bdę!!! (My też pożegnaliśmy się jak

antyfana – zardzewiałymi grabiami, zgodnie ze staropolską przysłówką „jedna baba drugiej babie, wsadziła do **** grabie”. Have a nice day, grabiekanie. :)

Na listy odpowiadali:

Smuggler & Ghost of Mr Jedi, ludzie, co są ten, tego i dzis sobie nagrabili na całego!

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na oknie. Klikamy go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie słynna linia komend!



► Battlefield 2

• Jak zdobyć specjalne rodzaje broni
Uwaga na sam początek: modyfikację tę można zrobić tylko, jeśli zamierzasz grać w trybie single. W multi dostaje się za to bana, więc nie zapomnij przywrócić plików do oryginalnej postaci przed wyruszeniem na bój z innymi graczami.

1. Przejdź do katalogu instalacyjnego gry, a następnie do podkatalogu `python\bf2stats\` (standardowo jest to `c:\Program Files\EA GAMES\Battlefield 2\python\bf2stats\`).
2. Odszukaj plik `unlocks.py` i zrób jego kopię zapasową.
3. Otwórz plik za pomocą Notatnika.
4. Wyszukaj w nim tekst `defaultunlocks` (za pomocą [CTRL] + [F]).
5. Zamień linię:
`defaultunlocks = [ 0, 0, 0, 0, 0, 0 ]`
na
`defaultunlocks = [ 1, 1, 1, 1, 1, 1 ]`
6. Zapisz plik i gotowe – w singlu będziesz miał dostęp do wszystkich broni specjalnych!
7. Jeśli chcesz zagrać w multi, po prostu zamień zmieniony plik na jego kopię zapasową, którą zrobiłeś w punkcie 2.

► Dungeon Lords

• Nieskończona kasa
Stwórz elfa, a gdy zdobędziesz już 2000 sztuk złota, udaj się do Arindale. Tam odszukaj sklep z bronią i zapytaj o skarby (Treasures). Powiedz, że zapłacisz 2000 sztuk złota za miecz, a następnie zamknij okienko, by po chwili ponownie je otworzyć. Kliknij nową opcję, która pojawi się pod 'Trade', a dostaniesz 500 sztuk złota za to, że zwróciłeś Elfi Miecz Płomieni (Elven Sword of Flames). Opcja ta nie zniknie, możesz więc ją klikać tak długo, aż ci się znudzi. I jeszcze jedno – jeśli tylko masz wystarczająco dużo kasy, z triku możesz skorzystać w dowolnym momencie!

► Psychonauts

Kody do wprowadzenia w trakcie gry [3 przycisk myszki], [spacja], [TAB], [TAB], [F], [X] – cała masa amunicji [spacja], [3 przycisk myszki], [3 przycisk myszki], [E], [F], [lewy przycisk myszki] – cała masa strzał [TAB], [E], [E], [X], [spacja], [3 przycisk myszki] – cała masa żyć [X], [X], [F], [E], [TAB], [F] – dostęp do wszystkich mocy [TAB], [3 przycisk myszki], [TAB], [E], [X], [E] – ulepszenie wszystkich mocy [3 przycisk myszki], [X], [E], [E], [TAB], [F] – wszystkie przedmioty

• Moce Raz-a

Jasnovidzenie – otwórz lodówkę w myślach Boida
Dezorientacja – znajdziesz ją w domu Bullfighterów w myślach Edgara



Niewidzialność – spotkaj się z Fordem, gdy zdobędziesz już odpowiednie doświadczenie
Lewitacja – ukończ potańcówkę Milli
Celność – zniszcz Mega Censora w myślach Sashy
Pyrokiniza – spotkaj się z Fordem, gdy zdobędziesz już odpowiednie doświadczenie
Tarcza – uwolnij Lungfisha z więzienia w Lungfishopolis
Telekiniza – spotkaj się z Fordem, gdy zdobędziesz już odpowiednie doświadczenie

► Rising Kingdoms

Kody do wpisania w trakcie gry
makemerich – dostajesz 3000 złota i 100 gemów
makemefamous – dostajesz 7 Glory
fasterfaster – jednostki szybkiej się szkolą, szybsze są także upgrade'y
ocrtta – wszystko, co wyżej, w jednym kodzie

► The Bard's Tale

Bonusy
Jeśli będziesz dawał duże datki (100 sztuk srebra) w miejscach kultu religijnego, będziesz odblokowywał bonusowe materiały. Jest to kosztowne, ale na szczęście istnieje sposób na to, by dostać swoje datki z powrotem. Gdy masz już przynajmniej 2000 sztuk srebra, zapisz stan gry, poszukaj księdza i zacznij mu dawać 100-monetowe datki, aż pozbędziesz się całego srebra. Następnie włącz pauzę, przejdź do głównego menu bez zapisywania stanu gry, a następnie do Extras Menu, aby obejrzeć odblokowane bonusy. Przejdź z powrotem do głównego menu, wczytaj ostatni stan gry i natychmiast go zapisz, a bonusy będą nadal odblokowane, mimo że do twojej sakiewki powrócą brzęczący przyjaciele!

A oto lista bonusów, jakie będziesz mógł obejrzeć po zrobieniu danej liczby dużych dotacji:

- 1 – Intro
- 2 – Piosenka Beer, Beer, Beer
- 4 – Galeria 1
- 6 – Galeria 2
- 10 – Filmik Bard's Tale Logo
- 15 – Piosenka Bad Luck – Ogan

- 20 – Galeria 3
- 25 – Piosenka Bad Luck – Wolves
- 30 – Galeria 4
- 35 – Piosenka Bad Luck – Minion
- 40 – Filmik InXile Logo
- 45 – Art Gallery 5
- 50 – Piosenka Bad Luck – Jail
- 60 – Galeria 6
- 70 – Galeria 7
- 80 – Piosenka Tale of the Nukalavee
- 100 – Piosenka Here's to the Bard
- 120 – Galeria 8
- 140 – Galeria 9
- 160 – Piosenka You're a Fooling One
- 180 – Galeria 10
- 200 – Piosenka Bad Luck – Lava Life
- 220 – Piosenka Bad Luck – Lava: Death
- 220 – Piosenka Bad Luck – Bard
- 260 – Galeria 11
- 500 – Film Ending 2
- 600 – Film Ending 1
- 700 – Film Ending 3

► World of Warcraft

Lista wszystkich emotów, jakie można wykorzystać po / (np. wpisanie /Burb sprawi, że nasza postać beknie):
Agree, Amaze, Angry, Apologize, Applaud, Applause, Beckon, Beg, Belch, Bite, Bleed, Blink, Blood, Blow, Blush, Boggle, Bonk, Bored, Bounce, Bow, BRB, Burp, Bye, Cackle, Calm, Cat, Catty, Cheer, Chew, Chicken, Chuckle, Clap, Cold, Comfort, Confused, Congrats, Congratulate, Cough, Cower, Crack, Cringe, Cry, Cuddle, Curious, Curt, Curtsey, Dance, Disappointed, Doh, Doom, Drink, Drool, Duck, Eat, Eye, Farewell, Fart, Fear, Feast, Fidget, Flap, Flex, Food, Frown, Gasp, Gaze, Giggle, Glad, Glare, Gloat, Goodbye, Greet, Greetings, Grin, Groan, Grovel, Guffaw, Hail, Happy, Hello, Hi, Hug, Hungry, Impatient, Insult, Introduce, JK, Kiss, Kneel, Knuckles, Lavish, Lay, Laydown, Lick, Lie, Liedown, Listen, Mad, Massage, Moan, Mock, Moon, Mourn, No, Nod, Nosepick, Panic, Peer, Peon, Pest, Pick, Plead, Point, Poke, Ponder, Pounce, Praise, Pray, Purrr, Puzzled, Question, Raise, Rdy, Ready, Rear, Roar, Rude, Salute, Scratch, Sexy, Shake, Shimmy, Shindig, Shiv, Shiver, Shoo, Shrug, Shy, Sigh, Sit, Slap, Sleep, Smell, Smirk, Snarl, Snicker, Sniff, Snub, Sob, Soothe, Sorry, Spit, Spoon, Stare, Stink, Strong, Strut, Surprised, Surrender, Talk, TalkEx, TalkQ, Tap, Taunt, Tease, Thank, Thanks, Thirsty, Threat, Tickle, Threaten, Tired, TY, Veto, Victory, Volunteer, Wave, Weep, Welcome, Whine, Whistle, Wicked, Wickedly, Work, Wrath, Yawn, Yay

- zdobądź 20 F4 Secrets
- Survival Killing Stage 6 Elevator Arena
- zdobądź 25 F4 Secrets
- Survival Killing Stage 7 SHIELD Arena
- zdobądź 28 F4 Secrets
- Guard Granny – zdobądź 31 F4 Secrets

• Sposoby na wywiadów

- Pierwszy wywiad ze Stanem Lee – zdobądź 9 F4 Icons
- Drugi wywiad ze Stanem Lee – zdobądź 13 F4 Icons
- Pierwszy wywiad z twórcami – zdobądź 22 F4 Icons
- Trzeci wywiad ze Stanem Lee – zdobądź 26 F4 Icons
- Czwarty wywiad ze Stanem Lee – zdobądź 29 F4 Icons
- Drugi wywiad z twórcami – zdobądź 33 F4 Icons
- Piąty wywiad ze Stanem Lee – zdobądź 35 F4 Icons

• Odblokowanie bonusów

- Misja bonusowa Latveria 1 – przejdź grę na Medium
- Misja bonusowa Latveria 2 – przejdź grę na Hard

• Szybkie niszczenie obiektów

Jeśli nie masz czasu na zabawę, po prostu wskocz na obiekt, który chcesz zniszczyć, a od razu ulegnie on destrukcji.



ULANŃSKA FANTAZJA



PROBLEMY RASOWE - ELFY, KRASNOŁUDY I NIZIOŁKI

ZIEMIA, WODA POWIETRZE



OFERTA LAST MINUTE:

WYBIERZ WAKACJE W STAROŻYTNOSCI



Jet Fighter 3 - 19,90 Lemmingi Rewolucja - 19,90
Woody Woodpecker - 19,90



TWARDZIELE



DAWNO, DAWNO TEMU

TRZY HITY



KNUJ, PLANUJ, PODBIJAJ

DŹWIĘKI, FILMY, DŹWIĘKI...



KIEROWNICE I PADY PC



Air Strike 3D	19,90
Battlefield 1942	39,90
Battle Mages (PL)	59,00
Bowling (Kregg)	19,90
Blitzkrieg Pomruk Zagłady (PL)	69,90
Call of Duty Deluxe Edition (PL)	99,00
Cesarz: Narodziny Państwa Środka (PL)	19,90
Codenamed Panthers	19,90
Faza Druga (PL)	99,90
Cemach 4	19,90
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL)	29,90
D-Day (PL)	29,90
Dungeon Siege (PL)	49,90
Diablo II - Diabło II	99,00
Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis	19,90
Mroczne Wiek	19,90
Far Cry (DVD)	49,00
Fair Strike (PL)	69,00
Gierhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	49,00
Football Manager 2005 (PL)	69,90
Full Spectrum Warrior (PL)	69,90
Future Cop L.A.P.D.	19,90
Gothic 2	59,90
Ground Control II (PL)	59,90
Gry Karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
Hard Truck	19,90
18 Wheels of Steel (PL)	19,90

Pojanie II (PL)	24,90
Pool Paradise	39,00
Pop Life (PL)	49,90
Port Royale 2 (PL)	39,90
Pinball i gry zręcznościowe	25,00
Prince of Persia	79,00
Płaski czas (PL)	49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Project Snowblind (PL) (DVD)	99,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Rollercoaster Tycoon 2	29,90
Złota Edycja (PL)	59,90
Runaway a Road to Adventure	24,90
Unreal II - The Awakening	49,90
Siedziad i Rikla Rodem (1+2) (PL)	59,00
Settlers IV (PL)	59,00
Settlers 5: Dziedzictwo Królów (DVD)	99,00
Schizm II Kameleon	49,00
Schizm (dvd lub SCD)	42,90
Shadow Ops Red Mercury	79,90
Sims 2 (PL)	139,00
Sims Balanga (PL)	59,00
Sims Double Deluxe (PL)	59,00
Świątynia The Sims	134,90
Schizm 2: Złoty Złoty	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Sims wakacje (PL)	79,00
Sim City 4 (PL)	39,90
7 Sins (PL)	69,90

Defender of the Crown (PL)	9,90
Opysy PL	9,90
Chariots of War (PL)	19,00
Crime Cities	19,90
Casanova (PL)	19,90
Seven Kingdoms II	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
Desperados	19,90
Destroyer Command (PL)	19,90
Dethkarr	19,90
Flanker 2.5	19,90
G.I. Combat	19,90
Ghost Recon (PL)	19,90
Icewind Dale II	19,90

Ambient dub	19,90
Dance	19,90
Future wave	19,90
Hard house electro	19,90
Klimatyczne brzmienia	19,90
Techno power	19,90
Hip hop 1	19,90

NASZ SKLEP FIRMOWY GALAKTYKA EXE

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych "Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:

od godz. 8.00 do 18.00 (071) 3537002
od 19.00 do 21.00 (071) 3110358,
0601 732888

FAKSU:

(071) 3537010

INTERNET:

www.fajny.pl
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE

EXE, ul. Koliasta 8,
54-152 Wrocław.



NEC

Nowa jakość obrazu!

NEC MultiSync® 1770GX i 1970GX to pierwsze monitory całkowicie dedykowane aplikacjom multimedialnym. Łśniący 17" lub 19" ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 8 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz w nich więcej niż dotychczas.



www.cdprojekt.info

**Kontynuacja jednej z najlepszych
gier Action-RPG wszech czasów!
W sprzedaży od września!**

Copyright 2002-2005 Gas Powered Games Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gas Powered Games i Dungeon Siege są zastrzeżonymi znakami handlowymi Gas Powered Games Corp. Copyright 2005 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft Games Studios i logo Windows są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

Monitory NEC MultiSync® 1770GX i 1970GX są dostępne tylko w wybranych, dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Adresy znajdziesz na naszej stronie www.nec-displays-pl.com. Podobnie jak inne monitory NEC objęte są 3 letnią gwarancją, w wygodnym systemie door to door.